9/96

DODATEK O KONSOLACH - pismo w piśmie!

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,50 / 35000 zł

Świat Gier Komputerowych

CD PC AMIGA

JUŻ W SPRZEDAŻY

Dema Gier
Shareware
Internet





SPACE HULK 2

w przygotowaniu:
AD 2044

od redakcji:
O BRUTALNOŚCI W GRACH



DUNGEON KEEPER

Marksoft

empire marksoft

twenty first century infogrames empire marksoft twenty first century infogrames empire marksoft

soft empire infogrames twenty first century marksoft empire infogrames twenty first century

NOWOŚCI

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@pol-box.com.pl



Bez kompromisu
Najnowsza polska gra platformowo-zręcznościowa.
-Sieć ogromnych schronów połączonych wielokilometrowymi tunelami jest sceną na której rozgrywa się dramatyczna walka samotnego desperata z członkami złowrogiej Unii kierowanej przez eks-naukowca tzw. Profesora. **AMIGA**



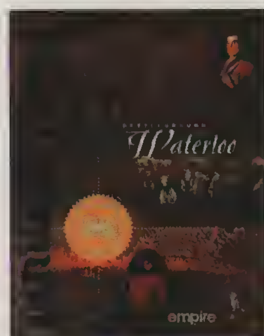
Tyran
Odwieczna walka Dobra ze Złem jest kanwą tej najnowszej polskiej gry przygodowej.
-Musisz pokonać lęk przed nieznanym aby dzielnie stawić czoła prawdziwemu niebezpieczeństwu. Interesująca fabuła, efekty dźwiękowe oraz pojedynki zarejestrowane za pomocą video. **AMIGA**



Synnergist
Jest rok 2010. Akcja gry toczy się na ulicach New Arhus. Jesteś młodym dziennikarzem zatrudnionym w redakcji jednego z najgorszych brukowców w mieście. Bogata fabuła prezentowana przez zawodowych aktorów, dwie godziny sekwencji video, dźwięk i urozmaicona grafika. **PC CD-ROM**



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym. (katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



Waterloo
Gra należąca do wspaniałej serii militarno-strategicznej wydanej przez znaną firmę Empire Interactive. Połączenie walorów epickiej akcji z najnowszą technologią multimedialną.
-Zostań szeregowcem walczącym na froncie lub stań się strategiem, który decyduje o losach Europy. **PC CD-ROM**



Euro'SoccerStars'96
Wszechstronny pakiet składający się z sześciu doskonałych gier footbolowych. W zestawie: FIFA International Soccer, On the Ball, Premier Manager 3, Player Manager 2 Extra,Championship Manager 93&94, Kick off 3-European Challenge. Dwa cd-romy. Wspaniała zabawa. **PC CD-ROM**



Alone in the Dark-Jack is Back
Jednooki Jack znów pojawia się na scenie porywając małą Grace Saunders. Twoim zadaniem jest ocalenie uprowadzonej dziewczynki.
-Wiele rodzajów broni, bogata grafika oraz efekty dźwiękowe. Atmosfera upiornego miejsca pełnego tajemnic. **PLAYSTATION**

MARK SOFT

Sprzedaż wysyłkowa tel. 663-93-90 fax. 663-92-98
Salon gier komputerowych Warszawa ul. Perzyńskiego 2

tel. 663-93-90

Programy dla Ciebie

empire marksoft

• Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

ISSN 1230-8773 INDEX 32035



ROK NR 9/96 (45)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Duke Nukem 3D
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Biłski
Rafał Bumażnik
Jarosław Chrostowski
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orchołski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. 455-440, tel/fax 455-433

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

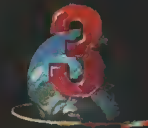
KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyłło

KOMIKSY
Michał Śledziński

e-mail:sgk@noghri.bydg.pdi.net



Oh, nieee...



Cześć!

Oj, porobiło się, porobiło. Zmian w ŚGK zaszło w ciągu ostatniego miesiąca tyle, że nie wiem od czego zacząć.

- Po kolei, Naczelnik, po kolei - szepcze ktoś za moimi plecami. Chyba za dużo Duke'a.

Przede wszystkim mamy już na stałe 100 stron. Pamiętacie? Jako pierwsi w kraju osiągnęliśmy tę magiczną liczbę (hurrraaa!), wypuszczając tytułem próby numer 3-4/96. Pomysł Wam się spodobał, czas więc na wprowadzenie go w życie. W dodatku, co zapewne Was ucieszy, obyło się bez podnoszenia ceny! Przynajmniej na razie, bo co przyniesie przyszłość, czas pokaże. Tak więc 100 stron ŚGK w pełnym kolorze nadal kosztuje jedynie 3.50 zł!

Dodatkowe strony postanowiliśmy zużytkować na cele szlachetne. Połowa poszła na opisy gier, a połowa na... KONSOLĘ. Tak, mamy nareszcie dział poświęcony grom konsolowym, a właściwie nie dział, tylko odrębne pismo. Idea jest taka - pismo w piśmie, czyli dwa w jednym, czyli jakość gwarantowana.

Kolejna wielka nowina, chyba nawet największa, to CD ŚGK. Baczność! Spocznij! Na kompakcie zamieściliśmy prawdziwe smakołyki. W dodatku, i to jest dopiero informacja, kompakt przeznaczony jest nie tylko dla pecetowców, ale także dla amigowców! Szczegóły znajdziecie na stronie 5. I lepiej nie przegapcie tej okazji, bo potem będziecie żałować, że ktoś ma, a dla Was nie starczyło.

Na koniec oświadczenie. Definitywnie kończymy z dyskusją o bijatykach, doomach i innych brutalach. Całość podsumowuje redakcyjna dyskusja, podczas której doszło zresztą do ekscesów wykraczających poza ramy normy społecznej. Widać temat nie sprzyja pokojowym metodom dialogu. Oczywiście, nie zasypujcie już nas listami na ten temat. Wystarczy, że redakcja tonie w tych, które nadesłaliście dotychczas. Boże, ależ tego było... Teraz już koniec, kropka, amen. Na wieki wieków.

Do zobaczenia za miesiąc. Następny numer pojawi się w sprzedaży już 30 października.

Oh, taaak!!!

SPIS TREŚCI



16

Dungeon Keeper

Po raz pierwszy w dziejach komputerowych RPG stajesz po drugiej stronie - stronie Zła. Zapowiada się całkiem miła zabawa.



18

Space Hulk 2

Była gra Space Hulk, był film „Aliens". Teraz jest Space Hulk 2, który łączy fabułę pierwszego i klimat drugiego. Mniam!



35

Watch Tower

Amigowych gier wciąż jest na rynku za mało, ale coś tam powoli rusza. Watch Tower jest tego przykładem. I to całkiem udanym.



30

Grand Prix 2

Znowu wyścigi Formuły 1, ale w jakości, jakiej jeszcze nie było. Jak twierdzi autor opisu, w stosunku do GP2 wszystko inne się chowa. Możliwe.



48

Kajko i Kokosz

YA został zalany taką ilością pytań, że w końcu postanowiliśmy wydrukować pełne rozwiązanie tej gry. Teraz nie powinno być już żadnych kłopotów.

ZAPOWIEDZI

OPISY

TRYBUNA

SPRZĘT

LAUREACI KONKURSÓW FILMOWYCH



Marcin Przybyłowicz (Bydgoszcz)
Sebastian Rosa (Warszawa)
Robert Glasel (Jaworzno)
Krzysztof Chrzan (Police)
Ślusarczyk Konrad (Lublin)



Witold Henszel (Góra)
Izabela Lenart (Warszawa)
Karol Dworzańczyk (Knyszyn)
Magda Chłopek (Kraków)
Adam Smolak (Koszalin)



Tylko jedna prawidłowa odpowiedź:
Piotrek Kurzak (Częstochowa)

Supersonic Racers

Producent: [illegible]

IBM

Nic tak nie działa na moje dobre samopoczucie, jak komiksy, wyścigi i sporo dobrego humoru. Wszystko to, choć dopiero w przyszłym roku, znajdziesz w grze zatytułowanej **Supersonic Racers**. Wcielając się w postać Oswalda Dobermana, Dr. Diabolicala lub ślicznej Varouka'i możesz wziąć udział w wyścigu swoich marzeń. Trzydzieści tras rozmieszczonych w takich miejscach, jak Dziki Zachód czy Nawiedzony Dom, system sterowania, z jakim nigdy jeszcze się nie spotkałeś, super odjazdowa, komiksowa grafika, super efekty dźwiękowe, ukryte trasy, nieuczciwe chwyty, podrasowane pojazdy, bonusy i... uff, zasapałem się... wiele innych atrakcji - to wszystko znajdziesz właśnie w Supersonic Racers.

P.O.



LEGO

Producent: Mindscape

Dwa wynalazki, które wstrząsnęły światem, to koło i Lego. Kołem nikt się już nie interesuje, natomiast liczba sympatyków Lego nadal rośnie. Z tego też względu firma **Mindscape** już w październiku zaprasza wszystkich do zabawy z **LEGO** - pasjonującą przygodą, której akcja umiejscowiona jest w komputerowym miasteczku zbudowanym, no właśnie... z klocków Lego. Kierując ruchami swojej postaci (zbudowanej oczywiście z Lego) musisz odkryć, kto niszczy ten świat, a przy okazji poznajesz, jak wyobraźnia dziecka zamienia się w rzeczywistość.

IBM

P.O.



Pinball Construction Kit

Producent: Apogee

Pinballe wyskakują jeden za drugim jak grzyby po solidnym deszczu. Człowiek sam już nie wie, za który się zabrać, a tu potentat w tej dziedzinie, firma **21st Century Entertainment** wyskakuje ze swoim Pinball Construction Kit. Mówiąc najprościej, jest to program, który umożliwi Ci stworzenie własnych, niepowtarzalnych stołów! W trakcie projektowania bazujesz na bibliotece danych, w której znajdziesz 64 nowe podkłady, setki części, kolorową grafikę i rewelacyjny dźwięk. Dzięki tej olbrzymiej ilości informacji każdy Twój stół będzie miał niepowtarzalny charakter i to za bardzo niską cenę! Żadnych grubych podręczników, przewodników ani książek, które musisz najpierw przeczytać, aby pojąć, jak to się robi, gdyż tutaj wszystko odbywa się za pomocą prostych ikon Windows oraz systemu „wskaż i naciśnij". Cóż może być łatwiejszego? Planowana data wydania gry to koniec września br.



IBM

P.O.

Total Football

Producent: Domark

AMIGA

Wprawdzie piłki nożnej (takiej do kopania) nie można zastąpić Amigą, ale za to przy pomocy Amigi z powodzeniem można rozegrać mistrzostwa świata w tej dyscyplinie sportu. Już wkrótce będziesz mógł tego dokonać z pomocą **Total Football** firmy **Domark**, gdyż pięćdziesiąt drużyn z całego świata to aż nadto na potrzeby mundialu, a dokładnie tyle zespołów znajdziesz w grze. Ponadto czeka Cię opcja zabawy dla dwóch graczy, 4 turnieje tylko na chętnych do gry oraz ponad 1700 klatek animacji, które sprawią, że grafika Total Football przyćmi wszystko, co w tej dziedzinie pojawiało się dotąd na Amigę. Jeśli tego jeszcze Ci mało, dodam, że program będzie chodził na wszystkich wersjach „przyjaciółki".

P.O.







Dream 18: Golf of World

Producent: Mindscape

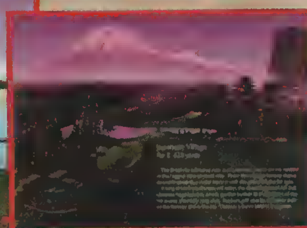
Ruch to zdrowie, toteż każdy miłujący kondycję fizyczną gracz powinien spróbować sił w golfie. Okazją ku temu, jeszcze w końcu tego miesiąca, może stać się nowy program firmy **Mindscape** zatytułowany, nieco dziwacznie zresztą, **Dream 18: Golf the World**.

Co tu dużo mówić, zasady gry nadal pozostają takie same, zmieniają się tylko miejsca, w których odbywają się zawody „nieustannie podążających za piłką". Dołki znajdziesz tym razem na Hawajach, w Japonii - uwaga! - w okolicach kamiennego kręgu Stonehenge i jeszcze kilku innych egzotycznych punktach naszego globu. Abyś się nie nudził (jak tu się nie nudzić przy golfie?), zawsze towarzyszyć Ci będzie głos wszystkowiedzącego spikera, którego komentarze raczej na pewno wyprowadzą Cię z równowagi. Cierpliwości zatem.

IBM

P.O.







TYRAN

Producent: Marksoft

Tyran jest połączeniem gry zręcznościowej z taktyczną. W części zręcznościowej będziesz mógł toczyć walki z przeróżnymi przeciwnikami. Bohater oraz jego przeciwnicy opisani zostali przez szereg przeróżnych współczynników, takich jak siła czy odporność itp. Każdy z tych parametrów ma oczywiście wpływ na walkę. Poza tym charakterystyki bohatera można powiększyć przez zdobycie lub zakup broni. Jak widać, część zręcznościowa **Tyrana** będzie czymś więcej, niż tylko bezmyślną bijatyką. Można spodziewać się czegoś na kształt rewelacyjnego ***Moon Stone***'a. Grafika wprawdzie nie powali Cię na kolana, ale może autorzy zrekompensują Ci ten fakt wysoką grywalnością, a to chyba jest najważniejsze. Termin wydania - wrzesień '96.

AMIGA

S.K.





FRAGILE ALLEGIANCE

Producent: Gremlin

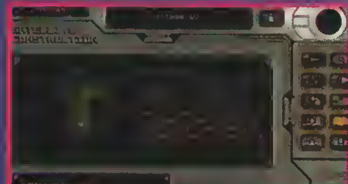
IBM

Ziemia dłużej nie może już utrzymać swych mieszkańców, głód, ścisk i bieda panoszą się po świecie. Nic dziwnego, że w kosmos wyruszają koloniści. Budują kopalnie rzadkich minerałów i zakładają nowe kolonie. Niektóre z nich giną, inne osiągają sukces. Ty jesteś przedstawicielem korporacji Tetra. Otrzymałeś zadanie eksploatacji asteroidów i zamierzasz je wykonać. W tym celu musisz stworzyć własną kolonię, zwerbować ludzi, zapewnić im godziwe warunki życia i przede wszystkim uporać się aż z sześcioma obcymi rasami, które nawiedziły Twój sektor. Jeśli na początku będą zbyt silnym przeciwnikiem, zawrzyj pokój - potem wykończ ich. I wygraj.

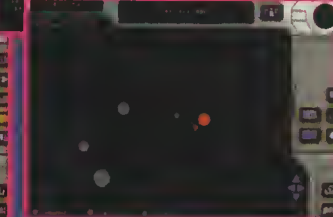
Wspaniałe połączenie strategii i symulacji powinno sprawić, że zwycięstwo w tej grze nie będzie nastręczać zbyt wielu kłopotów. Na pewno będzie zaś to czysta rozkosz. Według zapewnień firmy **Gremlin**, przyjemność ta spadnie na rozgrzane głowy graczy już jesienią tego roku.

P.O.









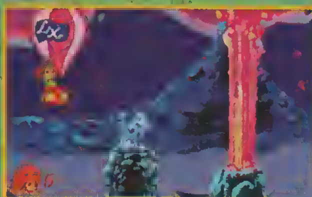
LEW LEON

Producent: Leryx - Longsoft/CD Projekt

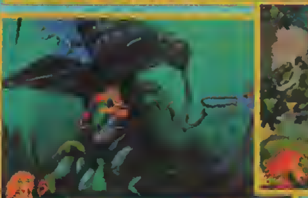
IBM

Ostatnio coraz większą aktywność zaczynają wykazywać polscy producenci software'u, zaś ich produkty coraz bardziej wyglądają tak, jak chcieliby tego miłośnicy gier. Jednym z takich właśnie programów jest **Lew Leon** autorstwa wrocławskiej firmy **Leryx - Longsoft**. Wprawdzie osobiście nie należę do ludzi kochających platformówki, jednak to, co prezentuje **Leon** godne jest największych pochwał. Wspaniała, oszałamiająca różnorodnością kolorów grafika, urozmaicona sceneria stanowiąca barwne tło dla Twojej wędrówki przez kolejne etapy gry, charakterystyczne, a przede wszystkim duże postacie bohaterów gry, stojące na wysokim poziomie efekty dźwiękowej, w końcu zaaplikowany w sporych ilościach przewrotny humor autorów, który z pewnością wywoła niejedną salwę śmiechu. Obok takich zalet nie można przejść obojętnie, a na pewno nie uczynią tego miłośnicy platformówek, dla nich bowiem **Lew Leon** będzie prawdziwą gratką. Wypada tylko sobie życzyć, aby program ukazał się jak najszybciej. Jak na razie, proponowany czas premiery to listopad br.

P.O.









BEZ KOMPROMISU

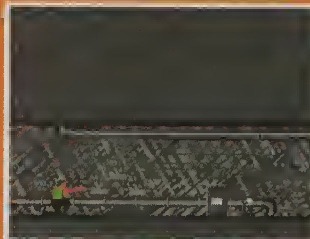
Producent: Marksoft

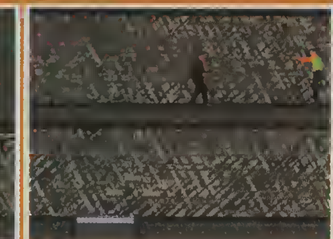
AMIGA

Wyobraź sobie, że wcielasz się w postać kogoś w rodzaju agenta do spraw specjalnych. Pewne wydarzenia sprawiły, że człowiek, dla którego pracowałeś, zapragnął pozbyć się Ciebie. Kosztowało Cię to siedem lat ciężkich robót. Teraz TY postanowiłeś się zemścić...

Tak zaczyna się gra **Bez kompromisu**. Ogólnie mówiąc, jest to zręcznościówka z wieloma elementami przygodówki lub, jak ktoś woli, przygodówka z elementami zręcznościówki. Trochę przypomina to legendarnego ***Flashback***a lub jego kolejnych następców. Niestety, na razie grafika gry nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Szczególnie rażą brzydkie podkłady oraz nieciekawa kolorystyka. Pozostaje mieć nadzieję, że autorzy gry coś z tym fantem zrobią. Premiera przewidziana jest na koniec września br.

S.K.





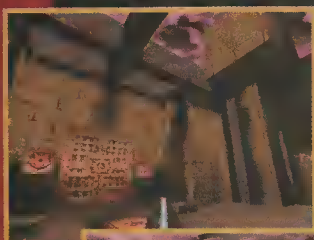
KAMIL SZAFARA

QUAKE I SPÓŁKA

CZYLI ROZWAŻANIA O NAJBLIŻSZEJ PRZYSZŁOŚCI GIER "DOOMOWATYCH" ZILUSTROWANE PRZYKŁADAMI

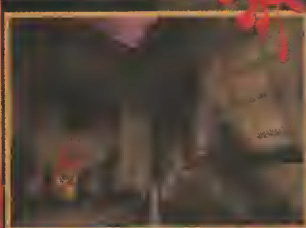
Kilka lat temu pojawił się Wolfenstein 3D, który działał już na AT. Potem był Doom, który wymagał już 386. Podobnie było z Doomem 2. Kolejne gry - Heretic, czy Rise of the Triad wymagały procesora 486. Produkcje współczesne, jak Hexen czy Duke Nukem 3D marnie sobie radzą bez dobrze skonfigurowanego DX2/66. Wymagania wzrastają, jednak poziom zaawansowania technicznego gier także nie pozostaje w miejscu. Wolf dysponował jedynie skromną grafiką VGA i miał tylko kilka rodzajów przeciwników. W Doomie grafika, dźwięk i przeciwnicy ulegli znacznej poprawie. Doszły też opcje multiplayer, czyli gra przez kabelek, modem lub sieć. Rise of the Triad zyskał możliwość patrzenia w górę i w dół, zaś Heretic dodatkowo pozwalał na latanie, co jeszcze bardziej skomplikowało grę. Trójwymiarowe budynki w Hexenie i Duke Nukem 3D nie są już prostymi labiryntami z siecią monotonnych korytarzy. Polepszyła się też interakcja z otoczeniem - na ścianach pozostają ślady po kulach, a zbicie szyby nie stanowi żadnego problemu. No i doszła grafika SVGA. W swych przyszłych grach producenci zapowiadają jeszcze więcej bajerów. Liczone w czasie rzeczywistym cienie, inteligentni przeciwnicy, efekty świetlne (nie mylić z dyskoteką) czy też niezwykłe rozbudowane opcje multiplayer - to tylko niektóre nowinki. Czy oznacza to, że bez mocnego Pentium granie w nowe „doomowce" będzie niemożliwe? Nie chcę nikogo straszyć, ale sądzę, że tak.

Najwięcej szumu na temat bajerów zrobiono przy okazji *Quake*'a, ale trzeba Ci wiedzieć, że nie jest to jedyna gra, która planuje tak znaczne innowacje. Wszystko wskazuje na to, że w najbliższym czasie pojawią się jeszcze dwa inne hity, które mogą i będą rywalizowały o palmę pierwszeństwa. Myślę, że warto przyjrzeć się tej konkurencji bliżej, gdyż robi się tu coraz ciekawiej. Oto wspomniani giganci:









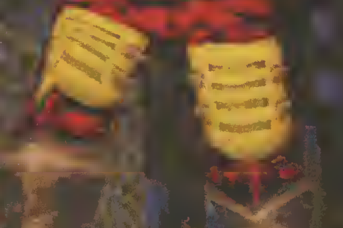
QUAKE
(id Software)

Quake to już legenda. Pierwsze plotki o grze pojawiły się prawie dwa lata temu, jednak firma *id* skrywała wszystko w tajemnicy aż do roku 1996, kiedy to wypuszczono „The Official Deathmatch Test" (marzec-kwiecień) oraz wersję shareware (przełom czerwca i lipca). Teraz znane są już niektóre szczegóły dotyczące gry. Grafika to teksturowana wektorówka. Lokacje stanowią mariaż futurystycznych baz ze średniowiecznymi zamczyskami. Są dokładnie wykonane i widoczna jest ich trójwymiarowość (liczne wzniesienia, schody itp.). Wiele elementów zaokrąglono, aby dodać realizmu. Najwięcej jednak zyskały postacie. Dzięki temu, że zostały zbudowane z wektorów, udało się uniknąć typowej dla wszystkich „doomowców" pikselizacji przy zbliżeniach i nawet z niewielkiej odległości wiadomo, z kim lub czym masz do czynienia. Autorzy twierdzą, że skupiają większość uwagi na grywalności i inteligencji przeciwników, a nie na nowinkach technicznych, więc nie będzie np. liczonych w czasie rzeczywistym cieni i wielu podobnych bajerów. Nie wiadomo, czy oznacza to troskę o graczy czy też niechęć do wprowadzania kolejnych zmian w engine i dalszego opóźniania gry. Jak na razie nic też nie wiadomo o tym, czy będzie można grać w rozdzielczości większej niż 360x480. Czy to aby nie za mało? W końcu już Duke Nukem 3D pozwala na zabawę w rozdzielczości 800x600. Niewesoło zapowiada się też multiplayer, gdyż nie jest jeszcze ustalone, czy maksymalna liczba graczy przekroczy osiem. Gra przewyższa jednak konkurentów pod dwoma względami. Po pierwsze, ma przewagę czasową. Prey i Unreal ukażą się później niż *Quake*, a już od dawna wiadomo, że kto pierwszy, ten lepszy. Po drugie, rekomendacje. Wystarczy sama nazwa producenta, aby zwabić do sklepów tysiące klientów. Osobiście radzę zaczekać i przyjrzeć się produktom konkurencji.





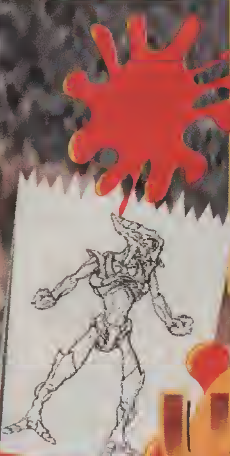
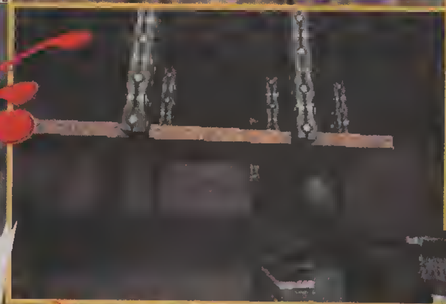
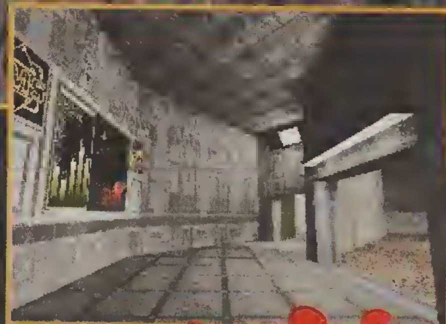
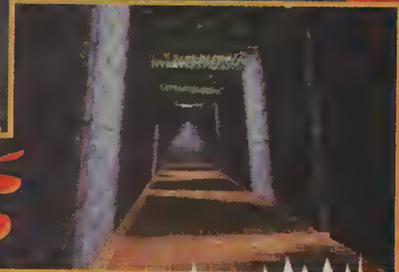






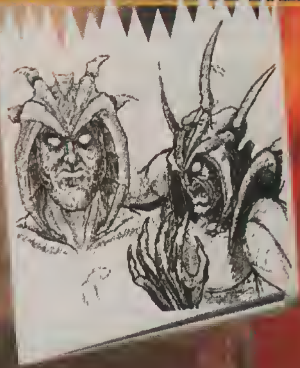




QUAKE I SPÓŁKA

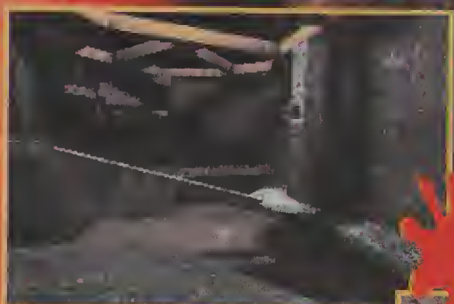
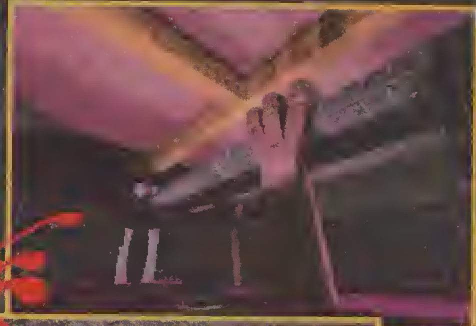
PREY
(3D Realms)

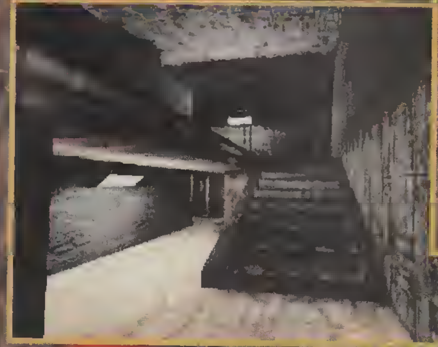




Twórcy Duke Nukem 3D nie spoczywają na laurach i po wydaniu jednej doskonałej gry, pracują nad drugą. O tym, że warto zwrócić uwagę na ich dzieło świadczą już same nazwiska. Nad *Preyem* pracują m.in. Tom Hall (współtwórca Wolfensteina 3D, Dooma i Rise of the Triad) oraz Mark Dochtermann (twórca engine'u Rise of the Triad i współtwórca Duke Nukem 3D). Pomaga im sztab speców, z których większość współtworzyła ROTT i/lub Duke'a 3D. Zapowiadany jest niezwykle realistyczny, wielopoziomowy, trójwymiarowy świat z cieniami i odbiciami światła liczonymi w czasie rzeczywistym. Żadnych postaci jeszcze nie pokazano, jednak wiadomo, że wszystkie będą zbudowane z teksturowanych poligonów. Dochodzą do tego możliwości poruszania się we wszystkich trzech wymiarach z bajerami takimi, jak np. wchodzenie po linie oraz obracanie głowy w dowolną stronę. Największą zaletą *Preya* będzie jego niesamowity multiplayer ograniczony jedynie możliwościami sprzętu. Zwykły komputer powinien wytrzymać grę 10-15 osób. Jeśli jako serwer wykorzystana zostanie potężna stacja robocza, to można będzie grać nawet w grupie trzydziestoosobowej, zarówno przez tradycyjną sieć, jak i przez internet. Duke posiadał opcję SVGA, więc jest na 100% pewne, że *Prey* też będzie ją miał. Wymagania i termin premiery pozostają wciąż tajemnicą, ale wiadomo, że ukażą się wersje dla Windows '95 i DOS-a. Wyjdzie też edytor poziomów. Cotygodniowy raport z przebiegu prac nad grą można znaleźć pod internetowym adresem:

http://www.3drealms.com.







QUAKE I SPÓŁKA

UNREAL (Epic MegaGames)

Firma *Epic MegaGames* nie ma zbyt wielu zasług na polu trójwymiarowych strzelanin. Poza wydaną prawie trzy lata temu gierką Ken's Labirynth, *Epic* nie próbował swych sił w tym gatunku. Tym większe zaciekawienie budzi gra *Unreal*, która podobno ma ustalić nowy standard realizmu. Autorzy zapowiadają, że dzięki użyciu intelowskiej technologii MMX (to technologia opracowana specjalnie dla procesorów Pentium, podobno rewelacyjnie przyspiesza wszystkie operacje) produkt ich będzie pracował szybko i płynnie w rozdzielczości 640x480 i z 24-bitową paletą kolorów. Brzmi nierealnie, prawda? Ale technika nie stoi w miejscu i wszystko oprócz płynności na 386 jest możliwe. Choć wszystko, czym dysponuję to jedynie kilka screenshotów, mogę śmiało stwierdzić, że postacie prezentują się lepiej, niż w grze firmy id. Spójrz tylko na pośladki tej pani na obrazku, a zrozumiesz, co mam na myśli. Nie, nie to! Chodzi mi o niesamowity realizm. Postacie wyglądają, jak żywe. Co do multiplayera, to jest pewne, że będzie. Szczegóły techniczne nie są jeszcze znane, ale wiem, że szczególnie dużo uwagi przywiązano do opcji gry przez internet. Prawdopodobnie będzie można teleportować się między levelami umieszczonymi na różnych serwerach na całym świecie! Czy wiesz, co to oznacza? Olbrzymi teren gry, dziesiątki graczy spotkanych w czasie jednej sesji. Super! Firma ma też zamiar wypuścić na rynek UnrealEd - edytor, przy pomocy którego gracze będą mogli tworzyć własne plansze. Pewne jest, że zapewni to firmie trochę dochodu, ale też gwarantuje pełną współpracę z grą. Nie to, co shareware'owe edytory do Dooma, które potrafiły zawiesić grę lub skasować główny plik typu WAD. Co do wymagań, jedno jest pewne. Gra pracować będzie pod Windows 95 i wymagać procesora Pentium. Termin premiery wciąż pozostaje nieznany.

Kamil Szafara

Boulderdash 3D

Boulderdash... ile to człowiek kiedyś nocy zerwał na tą gierką. Niby nic wielkiego. Głównym bohaterem jest mały ludzik, którym należy zebrać odpowiednią liczbę diamentów lub innych „śmieci" na planszy wymyślonej przez szalonych autorów. Do tego dochodzą różne przeszkadzajki typu spadające kamienie i takie jakieś dziwne stwory, które za wszelką cenę chcą pozbawić człowieka tych wszystkich niepotrzebnych ciężarów. Pomysł prosty, ale dobry, a wykonanie, jak na owe czasy, wcale niezłe.

Cóż, dzisiaj gra stała się jakby nieco mniej popularna. Ba, niektórzy gracze (szczególnie ci młodsi) zapewne nawet nie pamiętają o tym tytule. Na szczęście, sytuacja powinna się w niedługim czasie zmienić, gdyż dotarło do mnie (co prawda drogą „nieco" okrężną) demko czegoś, co się zowie **Boulderdash 3D**. Jak wskazuje ten mały dodatek na końcu tytułu, gra toczyć się będzie w trzech wymiarach. Na dodatek produkt ten jest całkowicie polski, stworzył go bowiem ten sam człowiek, dzięki któremu my, Amigowcy, mieliśmy przyjemność zagrać w ***Ubeka***, czyli Szymon Ulatowski.

Zacznę od spraw technicznych. Wymagania minimalne wersji demonstracyjnej to Amiga z kośćmi AGA, ok 1, 5 wolnego RAM-u (choć oczywiście im więcej, tym lepiej) oraz procesor minimum MC 68020. Wynika z tego, że sprzętem wystarczającym do uruchomienia demka jest A1200. Niestety, moja słabiutka „tysiącdwusetka" wyciąga tylko 9 klatek animacji, lecz gdy dodam trochę FAST-u, gra nieco przyśpiesza (właściwie to ten dodatkowy FAST jest nawet zalecany). Wersja demonstracyjna rozprowadzana jest w dwóch wersjach językowych, po polsku i po angielsku, i jak ostrzega autor, przed pierwszym uruchmieniem gracz musi wybrać ten język, który mu bardziej pasuje.





Po uruchomieniu gry zobaczysz całkiem nieźle animowane miasto. Wystarczy teraz, że wybierzesz którąś z trzech opcji.

1. GALERIA - prezentacja tego wszystkiego, co czeka gracza podczas gry. Można się tu zaznajomić z różnego rodzaju przeszkadzajkami i przedmiotami. Oczywiście, przedstawieni są też wrogowie małego poszukiwacza skarbów oraz sposoby, dzięki którym może się ich pozbyć.

2. GRA - rozpoczęcie gry. Niestety, jest tylko jeden etap, w dodatku występuje tu limitowany czas na zebranie odpowiedniej liczby skarbów i znalezienie wyjścia.

3. KINO - pokaz demka z popisowej walki autora z drugim graczem. Całkiem niezły widok.

Sterowanie jest dość proste, choć trzeba się do niego przyzwyczaić. Oprócz standardowych kierunków (kursory na klawiaturze) gracz może też podskoczyć lub się schylić (prawy ALT), postawić bombę lub użyć dodatkowych silników rakietowych do latania (prawy SHIFT). Kwadratowe nawiasy umożliwiają patrzenie w dół i w górę. Podczas rozgrywki można zmieniać wielkość ekranu za pomocą klawiszy funkcyjnych, wyjść do menu lub rozpocząć wszystko od początku.

Na ekranie znajduje się kilka wskaźników. Najważniejszy jest chyba stan osłon wyrażony poprzez kropkowaną linię. Zaznaczyć należy, że nawet pełna osłona nie uchroni przed zgnieceniem przez spadający, ogromny blok skalny. Znajdziesz też tu informację o czasie, liczbie znalezionych skarbów oraz dostępnych przedmiotach. Dodatkowo można uzyskać widok z różnych kamer. Inne potrzebne wiadomości znajdziesz, czytając dołączoną do gry dokumentację w formacie AMIGAGUIDE (po polsku i angielsku).





Zanim przejdę do tego, co będzie w wersji pełnej, parę słów o grafice, muzyce i innych takich tam. Sama grafika, mimo że nie zwalająca z nóg, jest zdecydowanie lepsza, niż w poprzedniej grze tego autora; podobnie muzyka. Co do grywalności to wydaje się ona zadowalająca, ale na maszynkach nieco lepszych, niż goła A 1200, gdzie trochę za bardzo rzuca i haczy.

Co zapowiada autor w wersji pełnej? Przede wszystkim możliwość gry kilku osób jednocześnie - do czterech (!) osób na jednym komputerze. Do tego dochodzić będzie jeszcze opcja połączenia dwóch Amig poprzez port szeregowy, co daje sumie możliwość zabawy ośmiu osobom (na trzy różne sposoby). Ponadto zostanie użyty tak zwany tryb wyświetlania 3D-Stereo, dzięki czemu można będzie uzyskać trójwymiarowy obraz przy użyciu czerwono-zielonych, papierowych okularków. Poza tym zapisywanie i odtwarzanie filmików z rozgrywki, listy rankingowe, różne poziomy trudności, specjalne poziomy do walk pomiędzy graczami, tryb wyższej rozdzielczości dla szybszych komputerów i edytor poziomów, choć te dwie ostatnie opcje są na razie tylko w stanie projektu.

Jeśli autor dotrzyma słowa, czeka nas premiera gry, mam nadzieję, niezwykłej, dzięki której nawet młodsi gracze nie pamiętający „oryginału" będą mieli możliwość wkroczenia w świat ***Boulderdash'a***.

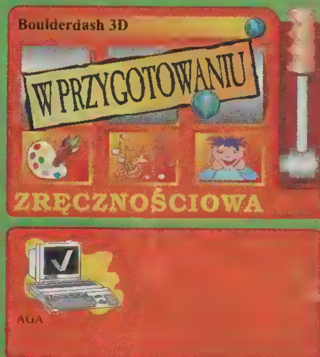
Sebastian Babczyński „Muad'Dib"

PS. Nie podaję producenta, gdyż jak na razie jeszcze go nie ma. Autor dopiero go szuka. Może dzięki temu artykułowi ktoś zainteresuje się grą?

PS2. Swoje uwagi dotyczące gry możesz przesłać autorowi na adres:

Szymon Ulatowski
ul. Św. Rocha 11b
DS6, p.405
61-142 Poznań
Albo poprzez internet:
szulat@pozn4v.put.poznan.pl





INTO THE SHADOWS

Producent: Scavanger

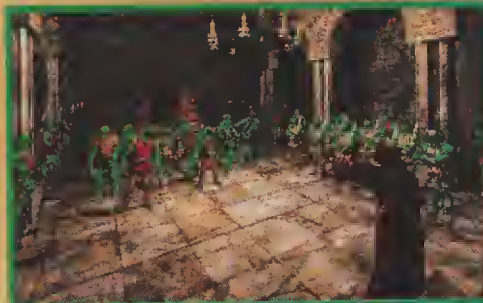


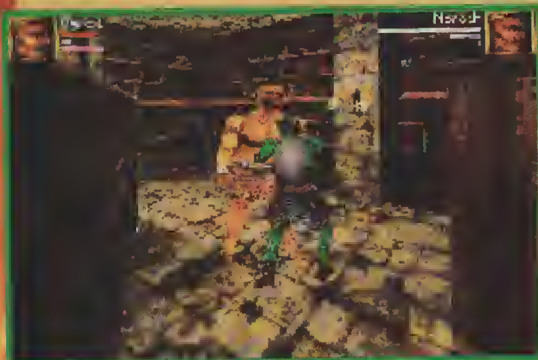
Najbliższy rok z pewnością będzie obfitował w gry trójwymiarowe. W dodatku nie należy się spodziewać wyłącznie strzelanin typu ***Doom***, lecz również innego rodzaju zręcznościówek, a także produkcji bardziej ambitnych. Z całą odpowiedzialnością można stwierdzić, iż autorzy śmiało wkraczają w to środowisko, co oczywiście spowoduje kolejny skok jakościowy i opróżni nasze portfele, których zawartość trzeba będzie wydać na nowy procesor, kartę grafiki etc. Jednym z pretendentów do tytułu przeboju jest przygotowywane już od dłuższego czasu dzieło firmy **Scavenger** pt. **Into the Shadows**.

Ostatnio modne stały się połączenia kilku gatunków, przeprowadzane czasem w bardzo bezpośredni i bezwzględny sposób. W omawianym przypadku chodzi o fuzję bijatyki, rolpleja i przygodówki. Dziwne? Dzisiaj już nie. Przyjdzie Ci nie raz jeszcze grać w dużo bardziej niesamowite produkcje.

Co do fabuły, to nie jest ona nazbyt oryginalna i wykorzystuje stary, sprawdzony już schemat. Jesteś dzielnym wojownikiem, który w poszukiwaniu przygody przybył do starego, cieszącego się złą sławą zamku, aby walczyć ze Złem, znaleźć skarb i może jakąś porzuconą księżniczkę. Tego ostatniego nie mogę obiecać, ale jeśli wierzyć autorom, pierwszych dwóch składników będzie pod dostatkiem.

Gra zasadniczo dzielić się ma na dwie sekcje. Pierwszą jest wędrówka po labiryncie korytarzy w poszukiwaniu przedmiotów, takich jak miecze, pancerze lub topory, drugą zaś walka z przeciwnikami. Być może na razie brzmi to, jak - nie przymierzając - opis ***Hexen***a, ale to tylko pozór. Podstawową różnicą jest tu sposób przedstawienia bohatera. Nie widzisz świata z perspektywy pierwszoosobowej, lecz obserwujesz postać swego siepacza z zewnątrz, z odpowiedniego dystansu. Rozwiązanie to przypomina Fade to Black i trzeba przyznać, nie jest wcale złym pomysłem. Bohater podąża zatem wytyczoną trasą , a gdy napotka potwora (kościotrup, olbrzym, ork lub inna szkarada), dochodzi do starcia. W tym miejscu rozpoczyna się wspomniana już druga sekcja, której sedno polega na wzajemnym okładaniu się za pomocą posiadanej broni. Sądząc z zapowiedzi i pierwszych „screenshotów" zostaniesz uraczony bitwą na wzór ***Mortal Kombat***, lecz w środowisku 3D (być może odpowiedniejsze jest porównanie z ***FX Fighterem***). Oczywiście czeka Cię mniejszy wachlarz ciosów, ale pozostanie niezaprzeczalna dynamika i swoboda działania. Poza tym walkę będzie można toczyć zarówno w korytarzu, jak i w przestronnej sali, a jeśli będziesz przegrywał, zawsze pozostanie Ci alternatywne wyjście: wycofać się na „z góry upatrzone pozycje".

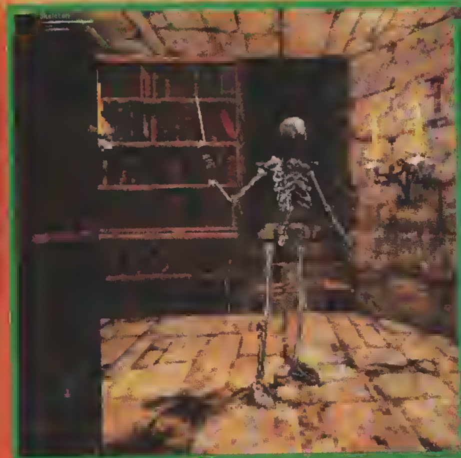




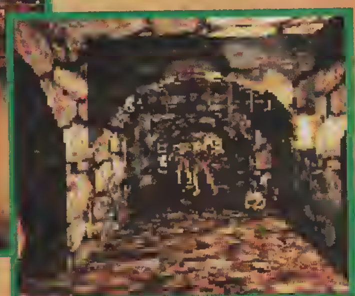
Walki z pewnością nie zabraknie, lecz przecież nie samym chlebem człowiek żyje. Producenci obiecują także szereg zagadek logicznych do rozwiązania. Z pewnością nie będzie to wielkie wyzwanie, w końcu program zaprojektowano głównie jako zręcznościowy, jednakże ludzie lubiący oprócz joysticka ruszyć także głową powinni być usatysfakcjonowani. Naturalnie ich znaczenie z założenia jest drugorzędne, a nagrody za ich rozwiązanie to „tylko" nowe przedmioty do zabijania, ale jak na grę doomopodobną to i tak dużo.

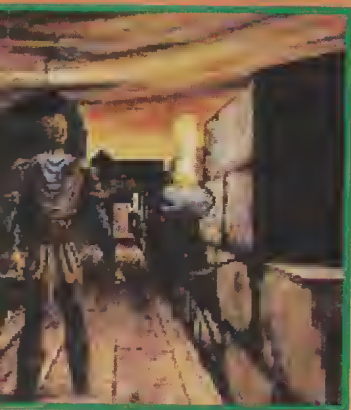
Teraz najważniejsze - czyli oprawa audiowizualna. Grafika, piszę to z pełną odpowiedzialnością, najpewniej okaże się kolejnym objawieniem. Czegoś tak wspaniałego moje oczy jeszcze nie widziały. Powiedzieć, że wykonano ją w wysokiej rozdzielczości, to mało. Do jej wygenerowania użyto 24-bitowej palety kolorów. W dodatku całe środowisko gry ma być w pełni trójwymiarowe. „A cóż to znaczy? - może ktoś zapytać. - Czyżbyśmy dotąd mieli do czynienia z programami, które tylko dają złudzenie przestrzeni?" Po części tak. Dotychczas świat tego typu gier, choć sam miał głębię, posiadał sporo elementów płaskich, które tylko udawały, że mają trzeci wymiar. Weźmy chociażby słynne, sugestywne posągi i rzeźby z ***Hexen***a. Jeśli przyjrzeć im się bliżej, można zauważyć, iż jest to płaska płyta z wymyślnym malunkiem. Tym razem ma być inaczej. Każdy przedmiot, nawet najlichszy, będzie można obejrzeć z kilku stron. Super!

W tym miejscu dochodzimy do istotnej, acz nieprzy-





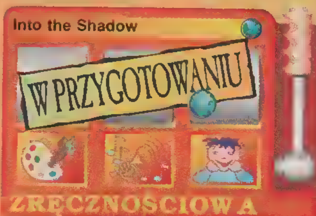


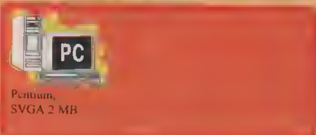




jemnej sprawy. Są nią wymagania sprzętowe. O ile Pentium z 8 MB RAM od biedy wystarczy do uruchomienia tego cuda, o tyle zwykła jednomegowa karta grafiki, jaką większość z nas posiada, na pewno nie. Do obsługi tak skomplikowanego systemu graficznego, niestety, będą potrzebne 2 MB. Rozważana jest również możliwość sprzedaży programu wraz ze specjalną kartą wyposażoną w akcelerator, który zapewni odpowiednią szybkość odświeżania obrazu. Brzmi to może przerażająco, lecz taka jest cena jakości, którą **Into the Shadows** oferuje. Na razie nie ma się co martwić, gdyż gra jest jeszcze w fazie projektowej i wiele może się zmienić. Tymczasem wypada cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że posiadana w domu maszyna pozwoli przenieść się w krainę magii i miecza, gdzie o zwycięstwie decyduje pewna pięść i szybki refleks.

Piotr Bilski „Alien"











Alfred Hitchcock był i zdaje się nadal jest niedościgłym mistrzem wywoływania u widowni stanu najwyższego napięcia. W jego ślady, choć w odniesieniu do graczy, zamierza pójść amerykańska firma **Sierra**, której ma w tym pomóc jej najnowszy produkt multimedialny - **Urban Runner**. Jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi, będzie to kolejny filmowy „odjazd" zapakowany na Bóg tylko raczy wiedzieć ilu kompaktach i przeznaczony tylko dla ludzi o mocnych nerwach. To z powodu tematu. Thriller jak się patrzy...

Nazywasz się lem Lagrengiem. Za te zdjęcia miałeś nadzieję otrzymać sporą ilość pieniędzy. Niestety, pozostały one w sferze marzeń, gdyż po dotarciu na miejsce stwierdziłeś, iż ktoś skutecznie uciszył Twojego przyszłego darczyńcę. Policja, która natychmiast rozpoczęła dochonowiącą 100% gry, która dla wielu stanie się z pewnością magnesem przyciągającym do programu. Miłośnicy kombinowania i szukania śladów z wypiekami na twarzy powinni zaś włączyć się w niesamowicie wprost pokręconą akcję pełną ucieczek, pogoni, anonimowych telefonów, pułapek, porwań itp. itd. Abyś nie pogubił się w tym wszystkim, opracowano specjalny super-łatwy-w-obsłudze interface gracza, dzięki któremu natychmiast połapiesz się, co i gdzie trzeba nacisnąć, aby nie dać się zabić. Być

Producent: Sierra

URBAN RUNNER

Max, masz 35 lat i jesteś wziętym reporterem mającym nosa do wywąchiwania brudnych interesów polityków. Tego dnia udałeś się na spotkanie z Tonym Marcosem, aby porozmawiać z nim o pewnych zdjęciach, na których widać, jak ubija on interes z niejakim Pau-

dzenie w tej sprawie, uznała Cię za winnego. Wrobiony w morderstwo musiałeś ukrywać się przed ręką sprawiedliwości... oraz bandą gości, którzy nie wiedzieć czemu, uwzięli się na Ciebie, zaś mówiąc krócej, postanowili Cię zabić. W ten sposób rozpoczął się wyścig z policją, mordercami i czasem, w którym jedyną nadzieją jest Twoja inteligencja. Tak właśnie wyglądają teraz Twoje akcje. Czyli kiepsko.

Wśród wielu atrakcji, jakimi dysponuje **Urban Runner**, warto wymienić choć kilka. Jedną z nich z pewnością jest pełnoekranowa ścieżka filmowa sta-



może pozwoli Ci to przeżyć choć kilka godzin w tym naszpikowanym mordercami mieście.

Miłośnicy kryminałów i rozwiązywania tajemnic już pewnie zaczęli ostrzyć sobie zęby i z niecierpliwością oczekują pojawienia się **Urban Runner** w sklepach. Tutaj na szczęście mogę ich uspokoić, gdyż program ma trafić do sprzedaży już we wrześniu, a to dzięki uprzejmości firmy **IPS**. Grunt to refleks.

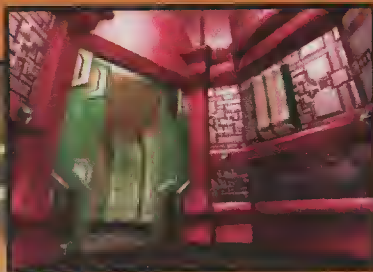
Piotr Orcholski





AD 2044











Producent: L.K. Avalon

L.K. Avalon jest na rynku polskim jednym z najprężniej działających producentów gier komputerowych. Obecnie firma ta wydaje rocznie kilkanaście nowych tytułów i już sam ten fakt nobilituje ją do miana software'owego giganta. Co szczególnie cieszy nas, graczy, poziom gier z tej „stajni" jest coraz wyższy. Za przykład może posłużyć **Skaut Kwatermaster** nagrodzony przez nasze czasopismo ZŁOTYM DYSKIEM '95. W dodatku, co przy takim przerobie nie powinno nikogo dziwić, wszystko wskazuje na to, że nie jest to szczytowe osiągnięcie **Avalonu**. Jak sugerują zapowiedzi na najbliższe miesiące - najlepsze dopiero przed nami!

Jeśli ktoś jeszcze się nie domyślił, to pod słowem „najlepsze" kryje się gra **AD 2044**. Pisaliśmy o niej w ZAPOWIEDZIACH w numerze 3-4/96. Dzisiaj, kiedy autorzy wreszcie uchylili rąbka tajemnicy, czas powiedzieć coś więcej o grze.

Fabuła **AD 2044** w dużym stopniu zbieżna jest z fabułą znakomitej komedii Janusza Machulskiego pt. „Seksmisja". Piszę „zbieżna", ponieważ różnice, czasem znaczące, istnieją. Przede wszystkim brak dwóch głównych bohaterów - Alberta i Maksa. Zamiast nich jest jeden, w którego osobę wcielasz się Ty. Poza tym, o czym mowa jest w prologu, nieco inaczej doszło do konfliktu z mężczyznami i przejęcia władzy przez kobiety. Odmienny także jest przebieg wydarzeń w grze. Nawet pomimo faktu, iż cel jest ten sam - narodziny męskiego potomka - rzecz dokonuje się na zupełnie innej drodze (nie powiem jak, żeby nie psuć zabawy, ale ma to coś wspólnego - a jakże by inaczej - z piwem).



Gra oferuje standard, jaki u nas, w Polsce, był wcześniej niedostępny. Na dwóch kompaktach (!) zawarto kilkuminutową introdukcję, zdecydowanie najlepszą, jaka powstała przy okazji polskiego programu. Sama gra składa się serii renderowanych widoczków przeplatanych dziesiątkami krótkich animacji. Tych ostatnich autorzy stworzyli łącznie prawie dwie godziny, a właściwie tyle zawarli w grze, gdyż w fazie produkcji wszystkiego razem było znacznie więcej. Do tego dochodzi 1 GB efektów dźwiękowych, setki dialogów i kilkadziesiąt minut specjalnie skomponowanej muzyki. Przy okazji dialogów należy wspomnieć, że bohaterom swoich głosów użyczyli aktorzy z teatru lalek (nareszcie za temat nareszcie wzięli się profesjonaliści).

Prace nad grą trwały od ponad dwóch lat. W tym czasie skład zespołu twórczego wielokrotnie ulegał zmianie. Zmianie ulegała też koncepcja wyglądu gry, a to za sprawą postępu, jaki w ostatnich latach dokonał się w dziedzinie sprzętu. Na szczęście, wszystko zakończyło się pomyślnie i na początku września gra ma trafić do sklepów (być może w chwili, gdy czytasz te słowa, już jest dostępna).

W sumie **AD 2044** prezentuje się naprawdę okazale. Grę można śmiało porównać z zachodnimi produkcjami (i raz na zawsze wyleczyć się z kompleksu, że Polacy nie potrafią). Czy w **AD 2044** dobrze się gra? Czy fabuła jest wystarczająco wciągająca? Czy humor jest faktycznie zabawny? Z odpowiedzią na te i inne pytania trzeba będzie zaczekać miesiąc, kiedy do redakcji trafi pełna wersja gry. Tymczasem musi wystarczyć hasło reklamowe, jakie przyświeca promocji **AD 2044**: *„XXI WIEK ROZPOCZNIE SIĘ 9 WRZEŚNIA 1996!"*

Adam Bard

AD 2044

W PRZYGOTOWANIU

PRZYGODOWA



486 DX2/66 MHz
8 MB RAM
CD-ROM x4, Win'95

Dystrybutor:

LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707

DUNGEON KEEPER

wersja polskojęzyczna



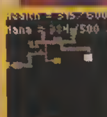
Producent: Bullfrog

„Ciemność spowijała zamek Karn. Targane wichurą drzewa zwiastowały nadchodzącą burzę. Wkrótce piekło rozpętało się na dobre, bijąc na oślep błyskawicami i wypełniając powietrze grzmotem. Zapowiadała się długa i niespokojna noc, której nikt nie chciałby spędzić w tym odrażającym i emanującym grozą miejscu. Od kilkuset lat cieszyło się ono złą sławą, a mieszkańcy okolicznych wsi twierdzili, że nie jest to jedynie pusta plotka.

I oto w oddali dało się zauważyć słabe światełko. Z każdą chwilą stawało się coraz wyraźniejsze i jaśniejsze, a wreszcie zamieniło się w rosłego rycerza na rumaku, trzymającego zapaloną pochodnię. Najwyraźniej zmierzał w stronę zamku. Wkrótce dotarł do wrót i zsiadł z wierzchowca. Jego lśniący hełm odbijał refleksy światła. Odrzucił pochodnię i wyjął z pochwy miecz. Zanim zdążył dotrzeć do drzwi, te same otworzyły się z głośnym skrzypieniem. Spojrzał po raz ostatni na zmoczoną roślinność i zagłębił się w złowrogą czeluść..."

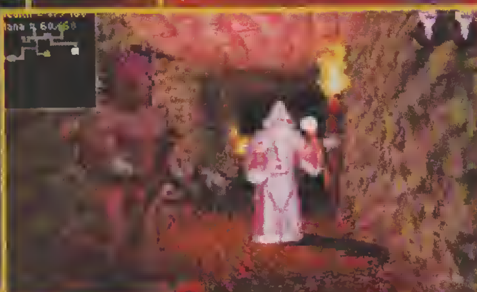
O grach role-playing napisano już tyle, że można by na tej podstawie wydać sporej wielkości encyklopedię. Gatunek rozwija się bardzo prężnie, podobnie zresztą jak jego tradycyjny odpowiednik, niemniej powoli zaczynam się zastanawiać, czy zobaczę kiedyś jeszcze dzieło prawdziwie oryginalne, opierające się schematom i kanonom. W tej chwili wszystkie innowacje kończą się na wprowadzeniu środowiska trójwymiarowego i poprawieniu grafiki. Choć **Dungeon Keeper** w dużej mierze także stosuje się do tej uwagi, to jednak gra poszła innym tropem, kto wie, czy właśnie nie nowatorskim.

Zapewne nie raz zastanawiałeś się, jakby to było, gdybyś zamiast tradycyjnego penetrowania labiryntu wykreowaną drużyną śmiałków, stanął po drugiej stronie i zaczął bronić wyżej wymienionego terenu przed wszędobylskimi herosami? Przyznasz, że to intrygujący pomysł. O tym właśnie traktuje **Dungeon Keeper**.









Z grubsza rzecz biorąc, jak się domyślasz, grę można zaliczyć do role-playing, lecz bardziej dociekliwi dopatrzą się w niej połączenia strategii i zręcznościówki w otoczce fantasy - dla ułatwienia pozostaniemy jednak przy terminie RPG.

Podobnie jak w innych produkcjach spółki **Bullfrog**, masz do wykonania szereg zadań, z których każde wyróżnia się innymi założeniami. Poza wyborem labiryntu, musisz także zapełnić go według własnego uznania potworami, pułapkami i temu podobnymi niespodziankami. Odbywa się to w ten sposób, że posiadasz pewną liczbę punktów, które mogą zostać zamienione na odpowiednio silne potwory. Rzecz jasna, potężniejsze monstra kosztują więcej, a słabsze - mniej. Po ustawieniu stworów w określonych miejscach możesz rozpocząć rozgrywkę i spokojnie czekać na lekkomyślnych śmiałków. Ci, jak zwykle, przyjdą w pełnym składzie, uzbrojeni po zęby i gotowi zabić wszystko, co żyje w labiryncie. Nie będziesz jednak czekał z założonymi rękami. Dla formalności dodam, że Twoi podopieczni nie są wyłącznie mięsem armatnim, gdyż odpowiednio wykorzystani, potrafią rozprawić się nawet z czarnoksiężnikami. Jest to zresztą zupełnie rozsądne, ponieważ liczebność przeciwnika nie ustępuje ilości strażników labiryntu.

Główny problem polega wyłącznie na rozegraniu bitwy tak, aby wyjść z niej zwycięsko. Nie jest to proste, ponieważ komputer zachowuje się bardzo sprytnie i bez wahania wykorzysta Twoje błędy.

Standardowo akcja widziana jest z boku-góry, przez co z pewnością nie przypomina tradycyjnego RPG. Po korytarzach biegają przeciwnicy, zasypując się gradem pocisków. W lewym górnym rogu widnieje mapka niewielkiego wycinka poziomu, na którym zaznaczono kolorowymi punktami poszczególnych wojowników. Służy ona głównie wcześniejszemu informowaniu Cię o nadchodzącym zagrożeniu. Teren akcji nie jest oczywiście całkiem pusty; wtedy jedynym zajęciem byłoby strzelanie do wroga i unikanie jego pocisków.

Masz tu także stosy beczek, za którymi można się ukryć, mroczne zaułki oraz jeziorka lawy mogące zabić każdego, kto w nie wejdzie. W połączeniu z wymienionym już wysokim poziomem inteligencji komputera otrzymujemy fascynującą rozgrywkę, która może ciągnąć się bardzo długo.

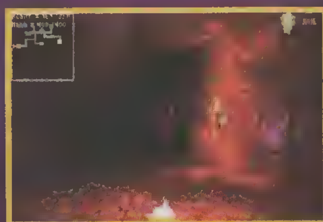
Jeśli już mowa o walce, bić się należy na dwa sposoby. Pierwszy to tradycyjna wymiana ciosów z użyciem rąk, pazurów, mieczy, zębów i innych równie ciekawych artefaktów. Trwa ona co prawda dość długo i wymaga maksymalnego zbliżenia oponentów, lecz jej zakończeniem może być robiące wrażenie odcięcie ofierze głowy. Drugi sposób pozwala na większy rozmach, choć konieczna jest wtedy magia. Mam tu na myśli wymianę ognia, to jest rzucanie na siebie czarów. Tych masz tu kilka (około dziesięć), a możliwość ich użycia limituje czynnik zwany swojsko „mana". Naturalnie każdy gatunek potworów (oraz śmiałków) posiada różną liczbę zaklęć. Rodzaje

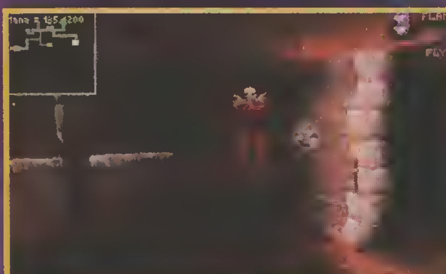


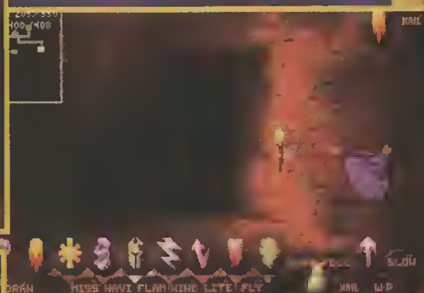




magii nie są niczym nowym i z pewnością każdy Czytelnik widział je już w innych programach. Do wyboru będziesz miał takie czary, jak kula ognista, lodowaty dotyk, czary unieruchamiające itd. Użycie ich jest bardzo proste i polega jedynie na wybraniu zaklęcia i „wystrzeleniu" go. Brak tu jakichkolwiek pocisków kierowanych, zatem potwór winien uważnie celować. Czary można rzucać całymi seriami, zatem widziany przez Ciebie obszar wkrótce staje się wielką rzeźnią, z której niewiele widać.







Zapewne nieszczególnie podoba Ci się perspektywa oglądania przez cały czas rozgrywki niewyraźnej siekaniny, zatem mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Co prawda walka toczy się w czasie rzeczywistym i nie będziesz mógł znaleźć się wszędzie, gdzie Twoi „ludzie" Cię potrzebują, jednak w dowolnej chwili możesz wskoczyć w skórę jednego z podopiecznych i osobiście powalczyć z nadchodzącymi zewsząd drużynami. W takiej sytuacji naturalnie oglądasz świat oczami prowadzonej postaci. Środowisko trójwymiarowe sprawia bardzo dobre wrażenie i umożliwia płynne poruszanie się oraz atak. Niestety, nie widać tu żadnych rąk należących do stwora i gotowych do rzucenia zaklęcia, ale powiedzmy sobie szczerze: komu to potrzebne?



Podsumowując, sposób rozgrywania walki gwarantuje, że nie będziesz mógł się oderwać od komputera. Błyskawiczna akcja, szybkie ujęcia i legiony wrogów to dokładnie to, co tu zastaniesz. Inna sprawa, że poza klimatem niewiele to ma wspólnego z tradycyjnym RPG. Nie rozwiązujesz tutaj zagadek związanych z penetracją labiryntu, nie musisz otwierać drzwi ani przełączać skomplikowanych układów dźwigni. Po prostu profil **Dungeon Keepera** został nastawiony na dostarczenie maksimum zabawy przy stosunkowo niewielkim wysiłku, niemniej z pewnością jest to dobry pomysł, który owocuje niezwykłymi wrażeniami. Poza tym niemal wszystko w programie jest perfekcyjne. Przede wszystkim labirynty zostały skonstruowane w taki sposób, aby nie znudziły się zbyt szybko. Są skomplikowane i zawierają kilka kondygnacji, które zresztą można szybko i sprawnie zmieniać za pomocą ikonek umiejscowionych na dole ekranu. Ponadto do dyspozycji masz mapę całego poziomu. Po spojrzeniu na nią ze zdziwieniem stwierdzisz, że przed chwilą przebiegł po niej żuk. Jest to co prawda drobny szczegół, niemniej warto wyrazić uznanie dla autorów za umiejętne budowanie klimatu i wspomaganie go nawet takimi drobiazgami. Atmosferę tworzy zresztą kilka innych elementów. Zadanie to dobrze spełnia grafika, choć w rozdzielczościach standardowego trybu VGA nie przyprawia o zawrót głowy. Chodzi mi głównie o nastrojowy wystrój komnat, wygląd samych ścian, a przede wszystkim pochodnie zatknięte w uchwyty, oświetlające tylko niewielki obszar, resztę korytarzy pozostawiając w dyskretnym mroku. Dużo do powiedzenia ma również muzyka, będąca naprawdę kunsztownym uzupełnieniem obrazu. Nie ustępują jej oczywiście efekty dźwiękowe, które czynią zabawę realniejszą. Kiedy przeciwnik ginie, wydaje z siebie zduszony jęk. Oczywiście, wszystkie czary robią niemały hałas, lecąc do celu.

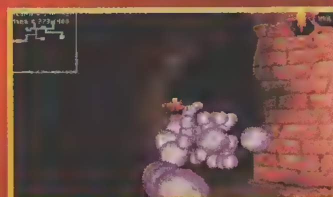


Tyle, jeśli chodzi o świat gry. Jak widać, pomysł prezentuje się oryginalnie, choć pewnie zagorzałym fanom rolplejów się nie spodoba. W sumie jest to produkt swobodnie nawiązujący do wielu innych dzieł. Koncepcyjnie odnosi się momentami do znanego produktu tej samej firmy pt. *Magic Carpet* i nie jest to wcale zły pomysł. Ostatecznym argumentem świadczącym na korzyść **Dungeon Keepera** jest możliwość gry w kilku zawodników za pomocą sieci. Dodatkowo, jeśli w trakcie zabawy do komputera zasiądzie kolejny użytkownik, komputer bez problemu zmodyfikuje poziom i dostosuje go do nowych warunków. Cóż tu jeszcze dodać? Można wspomnieć o bardzo ciekawych animowanych przerywnikach serwowanych między misjami, a także w trakcie nich. Jednak nawet bez tego gra **Bullfroga** byłaby warta uwagi i zakupu. Na koniec warto dodać, że dzięki wysiłkom dystrybutora gry, firmie **IPS Computer Group**, **Dungeon Keeper** został w całości spolszczony. Alleluja!

Piotr Bilski
„Alien"











Dungeon Keeper



ROLE-PLAYING



486 DX2/66
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

SPACE HULK 2
Vengeance of the Blood Angels

Producent: Electronics Arts



Gdy jakiś czas temu dowiedziałem się o bliskiej premierze **Space Hulk 2**, przed oczyma zatańczyły mi czarne kręgi i byłem bliski omdlenia. Nic dziwnego, skoro jest to dla mnie gra wyśniona w nocnych koszmarach, z dawien dawna oczekiwana, pożądana jak woda na pustyni. Szybko przezwyciężyłem tę chwilową słabość (to dzięki trzyletniej służbie w jednostkach kosmicznych marines) i jak błyskawica rzuciłem się do tajnej skrytki w redakcji po zgromadzone w niej słodkości: dwa sprzężone miotacze ognia, mój ukochany karabin maszynowy, potężne rękawice, którymi dusiłem osłabionych Genokradów i piłę łańcuchową stanowiącą namiastkę pukania do zamkniętych drzwi. Naoliwiłem szybko cały sprzęt i od razu rozpocząłem trening. Za pole bitwy wybrałem sobie piwnice bloku, w którym mieszkam, trochę zresztą podobne do ciemnych korytarzy kosmicznych wraków. Wystraszyłem mnóstwo sąsiadów i parę kotów, symulując walkę z hordami Obcych, ale trud opłacił się. Zanim **Space Hulk 2** pojawił się w moim dom, byłem w świetnej formie, gotowy do następnego spotkania z Genokradami.

Wtedy zobaczyłem ich po raz drugi...

...i natychmiast przystąpiłem do dzieła, pałając chęcią pokazania, co potrafi weteran z części pierwszej. Tuż po odpaleniu gry padłem porażony trójwymiarową, doomopodobną i bogatą w krwiste akcenty grafiką, potem zaś padli moi żołnierze, nie mniej niż ja zdumieni szybkością, z jaką poruszali się Obcy. To tyle, jeśli chodzi o weteranów. Po tym zdarzeniu przystąpiłem do zabawy w bardziej systematyczny sposób, zanim jednak powiem, co takiego zrobiłem, aby zwiększyć własną skuteczność wypadałoby wyjaśnić cel gry tym wszystkim, którzy do tej pory nic o niej nie słyszeli.

Słów kilka o przeszłości, aby poznać przyszłość

Mówiąc najprościej, **Space Hulk** numer 1 stanowił bardzo udane połączenie strzelaniny z licznymi elementami strategii. Dowodząc oddziałem kosmicznych marines, penetrowałeś ciemne korytarze w poszukiwaniu zagadkowych przedmiotów, ratowałeś zaginionych, prowadziłeś akcje specjalne, których celem mogło być na przykład wyłączenie grożącego wybuchem reaktora. Wszystko to stanowiło tylko otoczkę dla Twojej niekończącej się walki z czającymi się w mroku Obcymi. Do ich poskromienia miałeś karabin maszynowy z niekończącym się zapasem amunicji, miotacz ognia, potężne rękawice do walki wręcz i jeszcze kilka gadżetów. Nie było to dużo, ale też w walce z Genokradami musiałeś przede wszystkim polegać na myśleniu, gdyż strzelanie na lewo i prawo mogło Cię co najwyżej zaprowadzić do grobu. Twój przeciwnik był od Ciebie szybszy i kto wie, czy nie bardziej inteligentny (!!!), nie znał strachu i przede wszystkim znacznie przewyższał Twój oddział liczebnie - mniej więcej w stosunku jeden do nieskończoności. Musiałeś zdrowo wysilać mózgownicę, aby osiągnąć zamierzone cele i nie dać się przy okazji zabić...

Uff, to tyle, jeśli chodzi o przeszłość. Wyobraź sobie teraz, że *Space Hulk* numer 1 nawet w połowie nie dostarczy Ci tylu wrażeń, co jego następca. W części drugiej, mimo że zasady gry nie uległy praktycznie zmianie, wszystko odbywa się jakby szybciej - Ty masz mniej czasu do namysłu, a Genokrady są bardziej inteligentne, niż kiedykolwiek, zaś tempo ich poruszania się znacznie przewyższa to, do czego byłeś przyzwyczajony. Całość wygląda w sumie tak, że w **Space Hulk 2** łatwych misji po prostu nie znajdziesz, zaś to, co kiedyś było trudne, teraz stanowi jedynie wstęp do czekającego Cię prawdziwego piekła. Tyle przynajmniej wywnioskowałem po kilku dniach grania.



Jeśli nie czujesz się na siłach, aby od razu przystąpić do prawdziwej walki, możesz skorzystać z zestawu praktycznych misji treningowych. Składają się nań zadania, które w pierwszej części gry stanowiły trzon programu, tutaj zaś, no cóż, możesz sobie na nich po prostu poćwiczyć. Gdy w końcu uznasz, że jesteś gotów, możesz rozpocząć prawdziwą zabawę.



Samemu? Po ciemku?!

Po staremu, zaczynając misję otrzymujesz od swojego szefa kilka wytycznych, które musisz wcielić w życie. Na początku wszystko jest relatywnie proste, gdyż „tylko" wykonujesz rozkazy. Zamknij drzwi, zabij, zabij, umieść w tym miejscu generator mocy, jeszcze raz zabij i tak w kółko. Ten etap gry przypomina zwykłą doomową strzelaninę i jako taki nie jest zbyt fascynujący. Ot, za błędy odpowiadasz „tylko" swoją głową. W miarę jednak, jak będziesz przechodził do kolejnych misji, Twoja rola ulegnie zmianie. To Ty zaczniesz mieć decydujący głos i od Ciebie żołnierze będą się domagać rozkazów. Komenderowanie nie jest zaś aż takie trudne, gdyż znajdujący się u dołu ekranu skaner w każdej chwili możesz zamienić w pulpit do wydawania rozkazów. Wybierasz wówczas żołnierza, pokazujesz miejsce, w które ma się udać,



a przy pomocy kilku, zrozumiałych nawet dla dziecka ikon, informujesz go, co ma tam zrobić. Proste jak świński ogon. Rzecz w tym, że wydawać rozkazy potrafi każdy, sensowne rozkazy to już wyższy poziom wtajemniczenia. Dopiero na tym etapie okaże się, czy jesteś zdolny do podjęcia wielkiego ryzyka i szybkich decyzji, czy potrafisz właściwie ocenić, które miejsca warte są obrony, a które nie, w końcu, czy zdołasz tak pokierować oddziałem, aby marines cały czas mogli kryć się nawzajem ogniem i być może ujść z życiem. A sekundy lecą i na podjęcie decyzji masz coraz mniej czasu...

Jeśli wszysto to nie brzmi jeszcze dla Ciebie wystarczająco groźnie, to proponuję Ci spędzić choć chwilę samemu w ciemnym korytarzu, z pikającym wykrywaczem ruchu i popsutym skanerem, ostatkiem sił ciągnąc do miejsca zboru. Gwarantuję, że nawet w południe poczujesz dreszczyk emocji. W dodatku takich momentów w każdej rozgrywce są dziesiątki i to dzięki nim **Space Hulk 2** jest dosłownie jak narkotyk. Grasz, giniesz, chwila namysłu, ustalenie, gdzie popełniłeś błąd i grasz znowu, niemalże bez wytchnienia.

Mroczno, ponuro i wcale nie tak głucho

Autorzy wycisnęli z programu każdą kroplę grywalności, jaką tylko mogli wycisnąć. Gra na pewno nie byłaby jednak tak pociągająca bez odpowiednio dobranej grafiki i oprawy dźwiękowej. W tym względzie **Space Hulk 2** również stanowi klasę sam dla siebie. Jak już wspomniałem na początku, pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po włączeniu programu, to wspaniała, trójwymiarowa grafika. Po chwili okazuje się jednak, iż jest ona nie tyle wspaniała, co mroczna, ponura i od czasu do czasu krwistoczerwona. To zapewnia grze atmosferę grozy i tajemniczości. Najbardziej denerwująca jest jednak niepewność tego, co czai się za rogiem lub w pomieszczeniu za zamkniętymi drzwiami. Dysponujesz wprawdzie skanerami ruchu, które z wyprzedzeniem poinformują Cię o zbliżającym się obiekcie, jednak to właśnie ich narastające, coraz szybsze pikanie stanowi źródło niepewności i emocji. Wiesz bowiem, że coś idzie, ale często nie wiesz ani skąd, ani w którym momencie pojawi się na ekranie. Przypomina mi to sceny jakby żywcem wzięte z filmu „Obcy - decydujące starcie". Mam na myśli żołnierzy miotających się na wszystkie strony i spokojnie pałaszujących ich Obcych. W **Space Hulk 2** tych ostatnich trzeba tylko zastąpić Genokradami, cała reszta zaś zgadza się co do joty, łącznie z tajemniczymi odgłosami dochodzącymi gdzieś z korytarzy.



Jakby to jeszcze zareklamować...

Myślę, że program nie potrzebuje większej reklamy, niż dziesięć spędzonych przy nim minut. To w zupełności wystarczy, aby sprawić, że żaden gracz nie wstanie od komputera tak łatwo, jak przy nim zasiadł. Gra jest trudna, owszem, miejscami nawet aż za trudna - ale na tym polega jej urok. Odróżnia się też od innych gier 3D, gdyż przede wszystkim nie możesz w niej biegać niczym opętany po kolejnych poziomach i ślepo nawalać do wszystkiego, co się rusza. Głównym powodem jest choćby szybkość, z jaką poruszają się Twoi żołnierze zakuci w gigantyczne pancerze (przeciwnika ograniczenie szybkości, oczywiście, nie dotyczy). Drugim elementem jest konieczność działania w zespole. Bez tego Twoje szanse na pomyślne ukończenie misji są mniej niż nikłe. Dlatego jeśli chcesz spróbować swoich sił w **Space Hulk 2**, od razu porzuć przyzwyczajenia nabyte podczas doomowania, a tym bardziej duke'owania.

Na koniec dodam jeszcze, iż do zabawy możesz także zaprosić równo dziesięć osób. Jestem przy tym pewien, iż po dwóch godzinach zabawy w sieci będziesz każdej z nich ufał, jakbyście znali się od lat. No cóż, **Space Hulk 2** uczy współpracy i zaufania... Jeśli natomiast nie dysponujesz żadnym networkiem, do gry będą Ci musieli wystarczyć Twoi komputerowi towarzysze. Oni plus setki czających się w ciemności Genokradów i tak przykują Cię do fotela na długie godziny.

Piotr Orcholski

PS. Nie odpowiedziałem na pytanie, jak zwiększyć skuteczność w walce. To proste. Niech od dziś Twoją dewizą będzie hasło: „Nie zrażaj się!"





Space Hulk 2

9 8 9

STRATEGICZNA

PC

486/33 MHz
8 MB RAM, VGA/SVGA,
CD-ROM, Win'95

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66



RENEGADE

Producent: SSI

Ponownie mam możliwość zaprezentować Państwu niewątpliwej piękności symulator walk kosmicznych. Jak wiadomo, jest to jeszcze dość rzadko spotykany gatunek, jednak dynamicznie rozwijający się. Pomimo, iż pozycji mamy tu jak na lekarstwo, trzeba przyznać, iż każda z nich na ogół staje się przebojem. Wszystkie dzieła Originu i Lucas Arts stanowią już legendę i wzór do naśladowania dla innych programistów. Nic zatem dziwnego, iż co niektórzy idą w ślady twórców Gwiezdnej Sagi. Jednym z takich koncernów jest spółka **SSI**, która dotychczas nie dała się poznać jako producent symulatorów. Wręcz przeciwnie, miliony graczy znają ją z dobrej jakości strategii i rolplejów. Niedawno jednak mieliśmy okazję zapoznać się z intrygującą produkcją tejże firmy pt. **Renegade - Battle for Jacob's Star.** Pomimo iż została opracowana całkiem udanie i interesująco, przeszła raczej bez echa. Zapewne dlatego, iż była tylko kolejnym dziełem kopiujących utarte schematy. Pomimo braku oryginalności **Renegade** okazała się całkiem przyzwoitą zabawą, nie wymagającą, w przeciwieństwie do ***Wing Commandera,*** potężnego komputera. Autorzy doszli widać do podobnej konkluzji, wydali bowiem część drugą, zatytułowaną **Return to Jacob's Star**.

Ponownie dwie wrogie sobie siły stanęły do konfrontacji, w której stawką jest Gwiazda Jakuba - ważny strategicznie układ słoneczny w galaktyce. Ty naturalnie stoisz po jednej ze stron i jeśli to możliwe, przyczynisz się do ostatecznego zwycięstwa swoich pobratymców. Przypomnijmy najpierw wydarzenia z poprzedniej części. Złowrogie imperium TOG zaatakowało wyżej wymieniony zakątek kosmosu. Jego spokojni mieszkańcy zostali zmuszeni do obrony. Stworzyli zatem Legion Renegatów (stąd tytuł), który skutecznie przeciwstawił się potędze najeźdźcy. Spokój nie trwał jednak długo. Wróg wkrótce powrócił, dysponując znacznie większą siłą. Tym razem, by zwyciężyć.

Jak widać, oryginalności dziełu **SSI** zarzucić nie można. Fabuła przypomina znany skądinąd cykl zapoczątkowany przez ***X-Wing***, jednak na rynku gier kopiowanie cudzych pomysłów uchodzi na sucho. Co więcej, czasami program taki odnosi większy sukces, niż pierwowzór. Czy tak jest i tym razem? Hmmm... Graficznie niewątpliwie produkt satysfakcjonuje. SVGA i ładnie dobrane kolory sprzyjają pozytywnym wraże-niom. Brak co prawda filmów z udziałem aktorów, niemniej nie są one przecież potrzebne do wprowadzenia w klimat.

Jak już wspomniałem, mamy wojnę, a Ty stoisz po tej lepszej stronie. Jesteś oczywiście pilotem myśliwca kosmicznego, a przed Tobą szereg zadań do wykonania, w liczbie ok. 60. Ich profil nie uległ znaczącym zmianom i jest oczywiście podobny do misji znanych z innych symulatorów. Mamy bitwy kosmiczne, w których bierze udział wiele maszyn, ataki na pola minowe i konwoje oraz ochronę tychże. Słowem, nic nowego. Najważniejsze będzie zatem przedstawienie samej walki, bowiem z tego przecież składa się głównie program.



Przed misją czeka Cię krótki briefing, jednak nie jest to nic poważnego. Potem już tylko wybór skrzydłowego i do dzieła! W przestrzeni przetrwają tylko najlepsi, a bój niewątpliwie należy do krwawych. Model starć w próżni określiłbym jako skrzyżowanie ***Wing Commandera*** z **X-Wingiem**. Od pierwszego autorzy zaczerpnęli model dowodzenia skrzydłowymi oraz treści rozkazów, od drugiego natomiast zachowanie się maszyny w czasie lotu. Myśliwce podczas przechyłu na skrzydło charakteryzuje dobrze znana „bezwładność", która oczywiście czyni manewry atrakcyjniejszymi. Z tą cechą wiąże się pewien mankament , jeśli można to tak określić. Otóż nie należy siadać do Renegade 2, jeśli nie posiada się joysticka. To, z pozoru ekstrawaganckie urządzenie, tutaj staje się niezbędne. Wszelkie śledzenie celu, nawroty i precyzja są możliwe dopiero po jego podłączeniu. Teoretycznie da się grać klawiaturą, jednak współczuję każdemu, kto się na to zdecyduje.

Skoro jesteśmy już w przestrzeni, warto rozejrzeć się dookoła i ocenić scenerię. Środowisko jest w pełni trójwymiarowe, podobnie zresztą jak w produktach Lucas Arts. W tym wypadku należy potraktować moją uwagę jako komplement, gdyż wszechświat ukazuje tu swoją głębię, mrugając pojedynczymi punktami gwiazd i zachwycając układami konstelacji. Fakt, że myśliwiec nie stoi w miejscu, lecz ochoczo bieży do celu stwierdzamy, obserwując lecące w naszą stronę „śmieci", no i oczywiście wrogów. Tych ostatnich zwykle występuje dużo, przytłaczając Twoją eskadrę liczebnością. Są różnorodni, a w stosunku do części pierwszej przybył nowy typ krążownika (bardzo niebezpieczny), mianowicie statek klasy Legati, stanowiący główną siłę inwazyjną. Atak na niego to prawdziwa zabawa ze śmiercią. Nie twierdzę tym samym, że pomniejsi przeciwnicy stanowią łatwy cel. Ich taktyka uległa pewnej poprawie, co oznacza, iż należy z dostateczną uwagą śledzić poczynania nieprzyjacielskich pilotów, aby nieoczekiwanie nie zejść z tego świata wśród ognia i wybuchów. Strzelanie



RENEGADE 2

i namierzanie jest dziecinnie proste . Po wybraniu celu (klawisz T) ofiara zostaje oznaczona szarym trójkątem, na który nakłada się czerwona ramka wskazująca, gdzie powinieneś strzelać, aby trafić. Co ciekawsze, wszystkie rodzaje broni na pokładzie są częściowo kierowane, dzięki czemu nie musisz odkładać poprawki przed celownikiem, jeśli toczysz walkę kołową. Nie trzeba nawet specjalnej precyzji, wystarczy strzelać mniej więcej w stronę obiektu. Naturalnie należy się starać, aby nie zostać ofiarą podobnej akcji ze strony wroga. Po kilkunastu trafieniach obcy myśliwiec ulega zagładzie w sporej eksplozji. Jeśli chodzi o wybuchy, sądzę, iż programiści niebardzo się postarali, bowiem o ile sam błysk wygląda całkiem całkiem, o tyle zniszczona maszyna rozpada się na niezwykle równe części, coś w rodzaju klocków LEGO. Jest to co najmniej nienaturalne, żeby nie powiedzieć śmieszne. Podobnie, przy otrzymywaniu trafień z ofiary sypią się dziwaczne iskry, które chyba sygnalizują uszkodzenia. Te elementy warto byłoby poprawić. Poza tym naprawdę szybka akcja nie pozwala wyszukiwać tego rodzaju mankamentów. Misje przebiegają dynamicznie, a ich profil z całą pewnością stanowi mocną stronę gry. Dookoła Ciebie kręci się zwykle paru przeciwników, których należy zlikwidować jak najszybciej. W przeciwnym wypadku najpierw stracisz osłony, a następnie zauważysz uszkodzenie monitorów pokładowych, co jest preludium do przedstawienia pt. „Śmierć w płomieniach".

Jeśli już jesteśmy przy niebezpieczeństwie, chciałbym zwrócić uwagę na szczególny rodzaj misji (lub jej fragment), jakim jest atak na pole minowe. Ze zdziwieniem stwierdziłem, iż mam do czynienia z niemal dokładną kopią odpowiednich misji z ***TIE Fighter***. Oznacza to konieczność penetracji zagrożonego obszaru i narażanie się na trafienia ze strony niepozornie wyglądających obiektów. Często o przeżyciu w takiej sytuacji decyduje szybkość, dlatego radzę wykorzystywać maksymalną moc silników.



Program oferuje kilka różnorodnych myśliwców, w tym Peacekeeper, Defiant czy Interceptor. Co oczywiste, posiadają one odmienne charakterystyki, przez co stają się przydatne do poszczególnych typów misji. Arsenał także jest niezgorszy; obejmuje zarówno działa laserowe, jak i rakiety. Każdy statek posiada pewną liczbę osłon, które przyjmują na siebie pierwsze trafienia. Ich stan obrazuje specjalny ekran. Poza tym w kabinie występuje jeszcze kilka wskaźników, które rozmieszczono przejrzyście i umiejętnie, dzięki czemu nie trzeba rozpraszać uwagi, aby sprawdzić stan pojazdu. Kokpity nie przypominają niczego, co już stworzono (na szczęście!), są całkowicie oryginalnym pomysłem programistów.

Z tego, co już napisałem, wynika, iż **Renegade 2** to mieszanina koncepcji opracowanych i zrealizowanych wcześniej. Jest w tym sporo racji, niemniej występuje tu także kilka elementów nie spotykanych nigdzie indziej. Przede wszystkim mamy dołączony edytor misji. U konkurencji, jak dotąd, podobna inicjatywa należy do rzadkości. Jedynie ***X-Wing*** oferuje dodatkowy pakiet edytorów, jednakże nie jest on sprzedawany z podstawową wersją. Tymczasem tu otrzymujemy dość rozbudowany program, dzięki któremu można w bardzo łatwy sposób stworzyć nowe, lub zmodyfikować dostępne zadania. Ponadto gra prezentuje gadżet dotychczas nie spotykany w ogóle. Mianowicie, jeśli posiadasz telefon, możesz za jego pomocą komunikować się zarówno z przeciwnikiem, jak i skrzydłowymi. Podobny pomysł wykorzystano już tworząc ***Voice Commandera*** do ***F15 III***, jednak nie na taką skalę. Jest to usprawnienie, które z pewnością otwiera przed graczami nowe horyzonty.

Renegade 2 nie jest może dziełem wybitnym, jednak trzeba uczciwie przyznać, że prezentuje przyzwoity poziom. Grafika co prawda nie rzuca na kolana, niemniej widać tu pracę autorów (zwłaszcza oglądając przerywniki i animacje w czasie postępów kampanii). Nad dźwiękiem warto by jeszcze popracować, gdyż czegoś mu brakuje. Mimo drobnych mankamentów szybka akcja i niewielkie (stosunkowo) wymagania sprzętowe powodują, iż może to być bardzo przyjemna przygoda. Maniaków kosmicznych symulatorów nie muszę oczywiście do niczego zachęcać, gdyż zapewne wkroczyli już odważnie w wir wojny o Gwiazdę Jakuba. Pomyślnych łowów!

Piotr Bilski „Alien"







TILT!



Producent: Virgin Interactive Entertainment

Bilard znany w obecnej formie przeszedł od swych skromnych początków znaczną ewolucje. Mało kto wie, że jego praprzodek pojawił się już w latach trzydziestych. Miał wtedy postać gry losowej o nazwie bagatela, podczas której grający rzucał kulkami na pochylony pod odpowiednim kątem stół, a te odbijały się od przeróżnych przedmiotów umieszczonych na nim. Początkowo w grze tej nie istniały jakiekolwiek części ruchome, a głównym zadaniem było tylko umieszczenie kulki we właściwym otworze. Już nieco później, gdy do rozgrywki dodano mechaniczne części oraz liczniki, zmieniły się także zasady, a co się z tym wiąże - cała filozofia gry. Od teraz należało ową kulę utrzymać jak najdłużej na stole. Sytuacja ta spowodowała pojawienie się flipperów, a wraz z nimi pierwszych bilardów. Lata od pięćdziesiątych do siedemdziesiątych to okres, w którym przede wszystkim amerykańscy twórcy (np. Bally) zaprojektowali i wypuścili na rynek ogromną ilość różnego rodzaju bilardów. Wkrótce też owe urządzenia można było spotkać w każdym pubie lub kawiarni. W czasach obecnych, pomimo prawie całkowitego wyparcia przez gry komputerowe, klasyczne bilardy stopniowo powracają na swoje stare miejsca, ponieważ był i jest w nich nadal jakiś przyciągający graczy urok.

Mimo iż gra komputerowa to nie to samo, na rynku software'owym bilardy komputerowe od lat utrzymują silną pozycję. Poza tym można chyba rzec, że ostatnio zapanowała istna flipperomania, która automatycznie powoduje nieustanne podnoszenie poziomu produktów z tej dziedziny. Aby nie być gołosłownym jako przykład podam najnowszą grę **Virgin Interactive Entertainment - Tilt!.** Gra składa się aż z sześciu stołów. Każdy z nich bardzo różni się od pozostałych, zaś wszystkie są wyposażone w rozmaite urządzenia dodatkowe i odmiennie reagują na Twoje ruchy. Stoły posiadają urządzenia, dzięki którym uzyskasz wysoką premię (bonus). Są zaopatrzone również w opcję „Jackpot", uruchamianą po trafieniach w wyznaczone miejsca. Dodatkowe punkty można także uzyskać poprzez wykonanie serii ruchów zwanych combo (czy czegoś to Ci nie przypomina?).



Rzeczą, która od razu rzuca się w oczy, jest oryginalność stołów oraz perfekcyjne ich wykonanie. Znajdziesz tutaj:

Funfair czyli cyrk. Stół ten został zaprojektowany z myślą o początkujących graczach, zawiera bowiem wiele uproszczonych ramp, pętli i innych obiektów oraz aż pięć flipperów.

Space Quest 2049, podobnie jak poprzednik, przeznaczony jest dla nowicjuszy, lecz już nieco bardziej „ostukanych". Jak sama nazwa mówi, jego tłem jest kosmiczna sceneria.

The Gangster to stół zaprojektowany w stylu przypominającym nowoczesne bilardy Wiliamsa i Bally'ego. Jego szata graficzna utrzymana jest w klimacie filmu gangsterskiego z lat czterdziestych (oczywiście stereo i w kolorze).

The Monster jest kolejnym stołem wyposażonym w wiele ukrytych i ciekawych opcji, dużą liczbę ramp oraz mnóstwo niespodzianek, dla których stworzono tło niczym z horroru. Pełno tam upiorów, jest cmentarz, gilotyna itp. itd.

Roadking U.S.A. to stół z wyścigami, który oferuje szerokie rampy, liczne sekwencje filmowe i dużo innych opcji zapewniających niezłą zabawę.

Myst and Majik, ostatni ze stołów, notabene mój ulubiony, utrzymany jest w klimacie średniowiecznym. To gra wśród czarów, mnichów, elfów, wspaniałych zamków ze strzelistymi wieżami, no i oczywiście smoków.

Jeśli w trakcie gry trafisz kulą w któreś z nielicznych miejsc specjalnych, będziesz świadkiem krótkiego filmiku animowanego. Po pewnym ograniu możesz także zacząć szukać tajemnic poszczególnych stołów, bowiem każdy z nich wyposażony jest w dodatkowe gadżety. W Myst and Majik po trafieniu do dziupli losującej można wylosować opcję multiball (w innych stołach również), po której na ekranie obija się aż 5 - 6 kul. Z kolei w Space Quest 2049 możesz zostać pilotem gwiezdnego myśliwca.







Twoim zadaniem jest wtedy namierzenie i zestrzelenie w określonym czasie



jak największej liczby wrogich jednostek. Monster oferuje zabawę w „trzy karty", tyle że z zapasem sześciu śmierci. Przykładów takich można by wymieniać jeszcze



wiele, zostawiam jednak przyjemność ich odkrywania Tobie.

Na ekranie menu pojawiającym się po każdym uruchomieniu gry lub przy zmianie stołu masz możliwość wybrania rozdzielczości ekranu (320x200, 640x480 i 800x600). Możesz również wybrać jeden z trzech dostępnych rodzajów zobrazowania stołu (3D - trójwymiarowy stół z przesuwem na ekranie, 2D - stół dwuwymiarowy oraz 3D - pełny stół trójwymiarowy). Poza tym ustawiasz sobie szybkość wyświetlania grafiki, a także natężenie dźwięku i kontrast obrazu.

Grafika poszczególnych stołów jest przejrzysta i kolorowa. Dodając do tego oszałamiające cyfrowe efekty dźwiękowe i tworzącą niesamowity klimat muzykę, otrzymujemy - moim zdaniem - jedną z najlepszych symulacji flipperów, zaraz obok ***Slamtilt*** i ***Prelude Pinball***. Słowem - gorąco polecam.

RAPOL





486SX 25 MHz
8 MB RAM
CD-ROM.

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66









DEADLINE

Producent: Psygnosis

Strzał. Ktoś krzyczy. Seria w drzwi i z kopa. Granat leci do środka. Ogłuszający huk. Ubrana w kominiarkę postać wpada do zdemolowanego pokoju. Jakiś człowiek kuli się pod ścianą, inny wyskakuje zza rogu - trzyma coś ręku. Bach! Już nie trzyma, ląduje bez ruchu pod ścianą. Leżeć było! Do wnętrza ładuje się jeszcze kilka zamaskowanych postaci. Przez pół minuty z wnętrza domu dochodzą krótkie serie. Potem koniec. Misja uwieńczona sukcesem: zakładnicy przeżyli, terroryści nie. Wszyscy komandosi trzymają się na nogach. Jako dowódca brygady antyterrorystycznej masz powód do zadowolenia. W nagrodę... następna akcja: ambasada (choć równie dobrze może to być sklep zoologiczny, szpital psychiatryczny, ZOO), w której po raz kolejny przyjdzie Ci walczyć z nerwami, czasem i terrorystami. Stawką jest życie niewinnych zakładników. To wielka odpowiedzialność. Co gorsza, spoczywa na Tobie aż do śmierci. W tym względzie możesz liczyć na specyfikę swego zawodu i prędzej czy później spotkasz terrorystę, który okaże się o ułamek sekundy szybszy. Z tego wniosek, że życie członka brygady antyterrorystycznej przypomina piękną różę z kolcami: od czasu do czasu medal (płatki), jednak na co dzień same kłopoty (kolce), a w końcu i tak lądujesz w ziemi jako kompost (Amen).

Deadline - program, który o tym wszystkim opowiada, używając wcześniejszej metafory, wydaje się być niestety równie kolczasty, ale nie przesądzajmy sprawy już na początku. Mówiąc najprościej, **Deadline** stanowi połączenie idei ***UFO*** z wierną rzeczywistości symulacją planowania i kierowania akcją antyterrorystyczną. Pomysł sam w sobie brzmi całkiem nieźle i kojarzy się ze starą, dobrą grą pt. ***Sabre Team***. Niestety, w tym konkretnym przypadku autorzy nieco zbyt mocno zadbali o zgodność gry z rzeczywistością. Ilość czynności i różnego rodzaju szczegółów, o jakich należy pamiętać przed wkroczeniem do akcji, jest tak duża, że **Deadline** można traktować niemalże jak podręcznik „Walki z terroryzmem", który jakimś cudem trafił do powszechnej sprzedaży. W rezultacie, zanim zaczniesz prawdziwą zabawę, spędzasz przed monitorem sporo czasu, wybierając komandosów, broń i amunicję, studiując miejsce operacji, prowadząc negocjacje i w końcu planując sam atak. Nie owijając w bawełnę, jest to nudne. Co innego „akcja", tutaj można zdrowo się zabawić, ale niestety nie ma jej zbyt wiele... z wyżej wymienionych powodów.

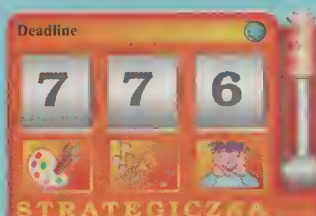
Załóżmy, że udało Ci się przegryźć przez etap wstępny i właśnie przygotowujesz się do ataku na opanowany przez terrorystów budynek. Zanim to uczynisz, będziesz jeszcze musiał zaznajomić się z interfejsem, do którego, mówiąc delikatnie, trudno się przyzwyczaić. Każdy przycisk został wprawdzie opisany, co jest *great*, gdyż nie trzeba ciągle zaglądać do instrukcji, nie daje Ci to jednak gwarancji, że z marszu zapanujesz nad komandosami. Ta wiedza przychodzi z czasem i praktyką, w związku z czym musisz uzbroić się w cierpliwość i spokojnie odpuścić sobie kilka pierwszych misji. Błędy w dowodzeniu raczej na pewno spowodują Twoją porażkę. Częściowo możesz jej wprawdzie zaradzić, obdarzając swoich żołnierzy szczątkową (ale zawsze) zdolnością myślenia, jednak system ten rzadko kiedy działa. W większości przypadków Twoi wspaniali komandosi bawią się jak małe dzieci i aż boję się myśleć, że naprawdę mogą zachowywać się tak, jak wynika to niekiedy z gry: niby przypadkowo kopać w zamknięte drzwi, za którymi znajdują się zakładnicy i ich „opiekunowie", lub też wykazywać całkowity brak zainteresowania stojącymi obok bandziorami...

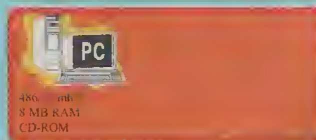


Wracając do interfejsu, należy dodać, iż problemy w jego sprawnej obsłudze wynikają po części z toczącej się „na żywo" akcji programu. To bardzo ogranicza czas, jaki masz do namysłu, a i o pomyłkę nie jest wówczas trudno. Z tego też powodu nadal pozostanę chyba zwolennikiem gier, w których przeciwnicy wykonują ruchy na przemian w wyraźnie oznaczonych turach. W **Deadline** większy nacisk trzeba położyć na planowanie przed akcją, gdyż po rozpoczęciu operacji na jakiekolwiek zmiany jest już po prostu za późno. Zwrot „planowanie przed akcją" oznacza przy tym czytanie tasiemcowych raportów i sprawozdań, na co nie mam najmniejszej ochoty.

Być może dla Ciebie wszystko to nie będzie tak męczące. **Deadline** może się wówczas okazać całkiem dobrą zabawą, z emocjonującą fabułą i akcją. Dla mnie **Deadline** stanowi coś jakby wersję beta pomysłu, który ma szansę przerodzić się w prawdziwy hit. Niestety.

Piotr Orcholski







SHADOW FIGHTER

Producent: Gremlin Interactive

Recenzja poświęcona grze **Shadow Fighter** miała ukazać się już dawno temu, ale wciąż pojawiały się inne, lepsze tytuły i druk przesuwano na najbliższy termin. Tym razem, choć z dużym opóź-nieniem, ów „najbliższy termin" zostaje niniejszym wprowadzony w życie. Lepiej późno, niż wcale.

Shadow Fighter został wydany na początku zeszłego roku przez **Gremlin Interactive**. Miała to być gra, która podbije serca graczy. Niestety, tak się nie stało. W chwili wydania na rynku dostępne były także gry konkurencyjne, które w rezultacie przyćmiły **Shadow Fightera**. Na dobrą sprawę dokładnie taki sam efekt dał się zauważyć na polskim rynku, kiedy to gra pojawiła się w sklepach.

Szczerze mówiąc, **Shadow Fighter** wcale nie jest taki zły, jakby się wydawało, ale należy też zdawać sobie sprawę, że arcydziełem nie jest na pewno. Gra posiada kilka zalet i kilka wad, przy czym te ostatnie, niestety, przeważają. Grafika i dźwięk są w sumie znośnie i jak na A500 (!), całkiem niezłe. Niestety, gra nie ma tego czegoś, co posiada na przykład ***Mortal Kombat***, a co decydu-je o popularności produktu. Bywa i tak.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że gra plasuje się w stanach średnich. Inaczej mówiąc, stanowi tak zwane tło dla wielkich tej dziedziny. I dobrze, jakieś tło być przecież musi.

Na koniec proponuję „samo mięsko" czyli ciosologię stosowaną (uwaga! niektóre uderzenia są trudne i wychodzą raz na kilka prób).

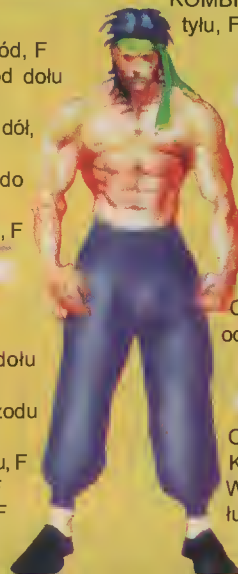
Miłego obijania przeciwnika.

SLAMDUNK

BIEG: tył, przód, F
PIŁKA: dół-ukos-przód, F
RZUT: przeciągnij od dołu do tyłu, F
OGNISTY WYKOP: dół, góra, F
WSAD: od dołu do przodu, F
SKOK: od dołu do tyłu, F

ELECTRA

PRĄD: F, F, F
BUMERANG: od dołu do tyłu, F
WIRÓWKA: od przodu do tyłu, F
LOT: od dołu do przodu, F
TARAN: tył, przód, F
WYKOP: dół, góra, F



JURGEN

STRZAŁ: od dołu do tyłu, F
FALA UDERZENIOWA: przeciągnij od przodu do dołu i F
PIĄCHA: od dołu do przodu, F

SORIA

KOŁOWROTEK: od dołu do tyłu, F
LOT: Tył, przód, F
PODW. KOP: Tył-ukos-góra, F

CODY

LOT: tył, przód, F
ŁAPKI: F, F, F
NÓŻKI: od przodu do dołu, F
FIREBALL: od dołu do tyłu, F

FAKIR

FALA UDERZENIOWA: od dołu do tyłu, F
OGIEŃ: od dołu do przodu, F
DYWAN: od przodu do dołu, F
TELEPORT: od przodu do tyłu, F

SALVADOR

PANTERA: tył, przód, F
WYKOP: dół, góra, F
WŚLIZG: od dołu do przodu, F

KURY

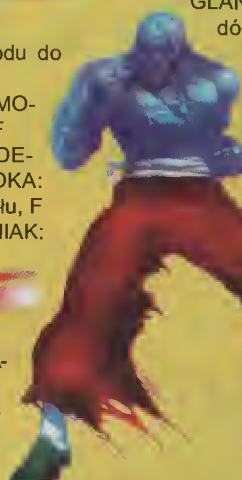
KULA: tył, przód, F
LOT: od dołu do przodu, F
PIĄCHA: od dołu do tyłu, F
KOMBINACJA: od przodu do tyłu, F

TONI

OGIEŃ: od przodu do tyłu F
UDERZENIE SMOKA: dół, góra, F
OGNISTE UDERZENIE SMOKA: od przodu do dołu, F
OGNISTY KOPNIAK: od tyłu do dołu, F

LEE CHEN

OGNISTE KOPNIAKI: F, F, F
WIRÓWKA: od dołu do tyłu, F





NUNCZAKO (I): od dołu do przodu, F
NUNCZAKO (II): dół-ukos-przód, F
NUNCZAKO (III): od przodu do dołu, F
WYSKOK: dół, góra, F

MANX

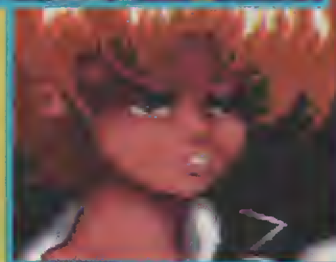
LOT: tył, przód, F
TORPEDA: dół-ukos-tył, F-(w powietrzu)
PAZURKI: od dołu do przodu, F
SKOK TYGRYSA: od dołu do tyłu, F
OGNISTE PAZURY: od przodu do dołu, F

TOP KNOT

OGNISTY SZPAGAT: od dołu do tyłu, F
UDERZENIE SMOKA: dół, góra, F
KOMBINACJA: od przodu do tyłu, F
BIEG: tył, przód, F
GLANOWANIE PYSKA: dół, dół-ukos-przód, F
WYKOP: od przodu do dołu, F

YARADO

ŚMIGŁO: tył, przód, F
TELEPORT: od dołu do tyłu, F
PRĄD: F, F, F



TORPEDA: od przodu do tyłu, F
LOT: podczas skoku dół-ukos-tył, F

OKURA

MŁYNEK: od dołu do przodu, F
PRĄD: F, F, F
ELEKTRYCZNY MIECZ: od przodu do tyłu, F
TELEPORT: od przodu do dołu, F
MŁYNEK W POWIETRZU: podczas skoku dół-ukos-tył, F

TOSHIO

UDERZENIE SMOKA: dół, góra, F
WYKOP Z OBROTU: od dołu do przodu, F
FIREBALL: od dołu do tyłu, F
GŁOWA SMOKA: od przodu do tyłu, F
OSŁONA: od przodu do dołu, F

KRHOME

WTOPIENIE W ZIEMIĘ: od dołu do tyłu, F
TELEPORT: od przodu do tyłu, F

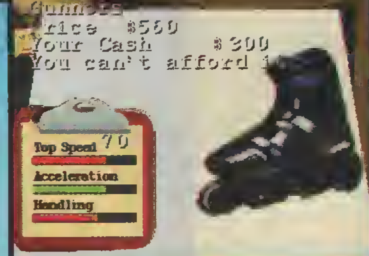
Sebastian Babczyński „Muad'Dib"
(Pomoc w ciosologii: Sz.M. - SCORPION)











Jeśli coś jest choć trochę związane ze sportem i staje się w miarę popularne, to na 100% zostanie zagarnięte przez producentów gier. Ponieważ większość dyscyplin sportowych została już „ugrowiona", nikogo nie dziwią tak zwane gry sportowe z dyscyplinami, o których mało kto słyszał.

Łyżworolki, rower górski, deskorolka i coś o nazwie street luge (to takie saneczki na kółkach). Na dowolnym z tych sprzętów możesz pościgać się w **Extreme Games**. Gra jest konwersją z Sony Playstation, gdzie była i jest sporym hitem. Największą furorę robi **Extreme Games** na Playstation z dołączoną elektroniczną deskorolką. Grając na PC będziesz musiał dać sobie radę bez takich bajerów, ale i tak będziesz się dobrze bawił.

W **Extreme Games** ścigasz się na pięciu urozmaiconych trasach. Za przejazd każdej z nich otrzymujesz okrągłą sumkę. Oczywiście, im wyższą pozycję zajmujesz, tym więcej dolców dostajesz. Także pojawiające się na drodze bramki zwiększają twój budżet (o ile tylko zdołasz w nie trafić). Forsę możesz wydać w sklepie inwestując w nowszy sprzęt. Jest to dosyć ważne, bo aby wygrywać w kolejnych wyścigach, musisz mieć coraz doskonalsze (czytaj: droższe) wyposażenie. Im coś więcej kosztuje, tym większe prędkości osiąga, lepiej przyspiesza i łatwiej się kieruje. W sklepiku możesz też zmienić środek lokomocji. I masz tu wolną rękę. Jeden wyścig możesz jechać na rowerze, kolejny już na deskorolce, aby w trzecim wystartować na łyżworolkach. Pełna swoboda wyboru. Z jednym małym „ale". Z reguły zabraknie Ci pieniędzy, aby inwestować we wszystkie rodzaje osprzętu. Najlepiej najpierw spróbuj różnych wariantów, a dopiero potem wybierz tę kategorię, w której najlepiej się czujesz.

ESPN Extreme Games

Producent: Sony

Gra jest dosyć trudna. Trasy są bardzo długie i przejechanie jednego wyścigu to przynajmniej 10 minut (a czasami nawet 15). Praktycznie możesz przez 9 minut mozolnie wdrapywać się na pierwsze miejsce, aby na 5 sekund przed metą spaść o kilka pozycji po jakimś głupim błędzie. Po prostu Twoi przeciwnicy zawsze trzymają się blisko Ciebie i gdy tylko na chwilę zwolnisz, wyrywają do przodu. Zresztą to w ogóle niemiłe typy. Dla nich to normalne walnąć Cię znienacka łokciem i zepchnąć na pobocze, gdzie najczęściej rozpłaszczasz się o pojawiającą się znikąd ścianę. Ale oczywiście i Ty możesz stosować mało sportowe chwyty. Prawdę mówiąc, bez kopania, popychania, a nawet skakania na głowę, nie masz szans na zwycięstwo. W wygranej przeszkadzają także różne przeszkody nieożywione. Najbardziej popularne są beczki (to w miastach) i brykiety siana (to poza cywilizacją), choć nie brak także barierek na pół jezdni lub powalonych drzew. Od czasu do czasu możesz też władować się w przejeżdżający tramwaj.

Zastosowany w **Extreme Games** engine bardzo przypomina ten z ***The Need For Speed*** (choć jest trochę prostszy). Obiekty na poboczach skalują i przesuwają się bardzo dokładnie. Również ich wygląd jest dopracowany. Żadne cztery kreski mające symbolizować budynek; nic z tych rzeczy. Moją ulubioną trasą jest droga nad jeziorem. Tam jest naprawdę ślicznie. Głównie dzięki dużej ilości zieleni (no wiesz, drzewa i inne takie zielone). Ogólnie, **Extreme Games** wizualnie jest niezłe. Co prawda, na takim Playstation, mimo że wszystko wygląda mniej więcej tak samo, to rusza się o niebo płynniej, no ale PeCet to nie PSX. Na szczęście, nawet na przeciętnym klonie (486DX/100) rzecz działa całkiem dobrze.

Muzyka towarzysząca grze zasługuje na duże brawa. Ponieważ nie generują jej żadne karty muzyczne, a odtwarzana jest prosto z CD, jej jakość jest doskonała. Sześć bardzo „ostrych" utworów jest wręcz niezbędne do tak dynamicznej gry, jak **Extreme Games**. Odgłosy podczas wyścigu są za to takie sobie. Niby wszystko jest udźwiękowione, ale nie brzmi to zbyt przekonująco. Na szczęście, cały czas gra wspomniana wcześniej muzyka, która skutecznie wszystko zagłusza.

Extreme Games mogę polecić wszystkim miłośnikom ścigania się. Jeśli wcześniej grałeś w ***Screamers*** lub w ***Nascara***, spróbuj swoich sił w wyścigu bez osłony metalowego pudła. Jeśli nie boisz się prędkości oraz pojedynków na kopnięcia i łokcie, to **Extreme Games** jest grą dla Ciebie.

Adam Gregrowicz

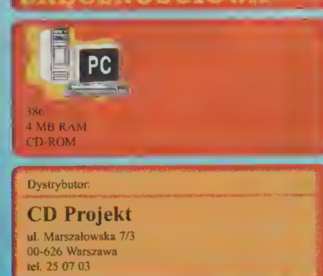














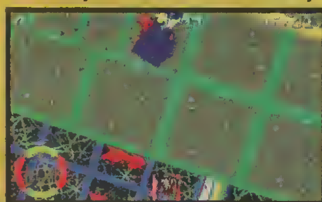
ASSAULT RIGS

Pierwszym filmem, do realizacji którego ponoć posłużono się komputerem, był Tron. Obraz ten przedstawiał, a jakże, surowy, obcy świat wnętrza komputera i na owe czasy stanowił prawdziwą rewelację. W pamięci widzów z pewnością utkwił wyścig motorów (?) zostawiających po sobie nieprzejezdny ślad, latające pojazdy zbudowane z rozpadających się i na powrót łączących ze sobą segmentów czy też śmiercionośne, niezwykle ruchliwe czołgi. Pierwszy element przerobiono później na grę pt. *RasterBike* (ŚGK 5-6/93). Podobnie do tych ostatnich przykładów, choć można by rzec, że i do całego filmu, nawiązuje **Assault Rigs**, najnowszy program firmy **Psygnosis**.

Podczas gry zasiadasz za sterami takiego właśnie opancerzonego, uzbrojonego w potężne działo pojazdu, zaś Twoim celem jest komputerowy system obrony. Składają się nań automatyczne działka wszelkiego kalibru, cała masa najróżniejszych potężnie uzbrojonych pojazdów i przede wszystkim skomplikowany labirynt. Wystarczy tego, żeby człowiek miał dobrą zabawę na wiele godzin. Cały czas przy tym będziesz miał wrażenie, iż jakimś cudem przeniosłeś się do Tronu, bowiem otoczenie, w którym się poruszasz, zwłaszcza w początkowych misjach, bardzo przypomina arenę, na której bohaterowie filmu toczyli walkę z komputerowym przeciwnikiem: płaskie powierzchnie z nałożoną kwadratową siatką, linie załamujące się pod kątem prostym, dziwne latające i naziemne pojazdy. Słowem, scenografia jakby żywcem wzięta z filmu i przetworzona na potrzeby gry, tak aby uzyskać najlepszy możliwy efekt wizualny. Wprost palce lizać.

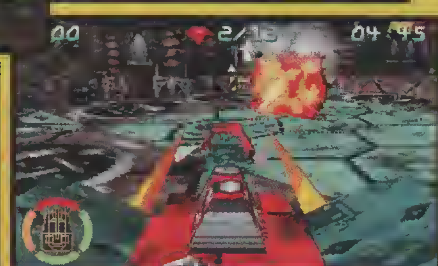
W rezultacie wszystkich tych starań **Assault Rigs** jest bardzo szybki, dynamiczny i co najważniejsze - wciągający. Jest również łatwy w obsłudze i to nie tyle dzięki niezbyt dużej ilości klawiszy, jakie musisz obsłużyć, ile z powodu kilku opcji patrzenia na grę. Kamerę, która przekazuje Ci widok z pola bitwy możesz na przykład ustawić tuż za Twoim czołgiem lub nieco ją oddalić; możesz umieścić ją również z boku lub nad pojazdem, a nawet znaleźć się w jego środku. Zabawa przypomina wówczas coś pomiędzy *Wolfensteinem 3D* a *Doomem*, frajdy zaś niesie przynajmniej tyle, co *Duke Nukem 3D*, a może i więcej. Widoku pędzącego, skaczącego po wybojach, odbijającego się od ścian i wykonujące ryzykowne skoki czołgu nie da się z niczym porównać. *Armored Fist*, dotychczasowy lider w tej kategorii gier, wysiada w przedbiegach. Trzeba naturalnie zaznaczyć, iż wspomniany program bardziej stawia na realizm, a to narzuca pewne ograniczenia, zaś **Assault Rigs** jest ich z kolei całkowicie pozbawiony, dzięki czemu autorzy mogli popuścić wodze fantazji. Rezultatem tego jest komplet wymyślnych broni, możliwość transformacji czołgów w czasie walki, jak również fakt, iż wszystkie wrogie pojazdy i stacje obronne, jakie uda Ci się zniszczyć, po krótkim czasie pojawiają się z powrotem. Znajdujesz się w końcu w komputerowej symulacji, a Twój komputerowy przeciwnik bardzo szybko odtwarza swój potencjał obronny. Ktoś mógłby powiedzieć, że to nieuczciwe, jednak proces ten ma też swoje zalety. Wraz z robotami przeciwnika odtworzeniu ulegają również zasoby porozrzucanej tu i ówdzie broni. Wystarczy zatem poczekać, aby korzystając z jednego źródła uzbroić się po zęby. Choć z drugiej strony ryzykujesz spotkanie z przeciwnikiem, którego już raz zniszczyłeś. Jak już mówiłem, wszystkie to jest jednak możliwe tylko dzięki temu, iż gra odbywa się w komputerowym symulatorze. Stąd super grafika, niesamowite możliwości czołgów i odnawiający się wrogowie. W sumie jest to bardzo sprytny wybieg, gdyż wiele rzeczy, które w innych okolicznościach byłyby mocno naciągane, w **Assault Rigs** są w pełni usprawiedliwione.

Producent: Psygnosis









Siłą uderzeniową **Assault Rigs** jest ponadto rewelacyjny dźwięk. Efekty jakie program może osiągnąć nawet na najprostszej 8 bitowej karcie Sound Blaster przechodzą wszelkie oczekiwania. Na dużych, zamkniętych przestrzeniach towarzyszy Ci na przekład echo, zaś w wąskich przejściach odgłosy są przytłumione. To jednak nic w porównaniu z efektami, jakie można uzyskać na lepszym sprzęcie. Do odgłosów dochodzących z lewej lub prawej strony gracza wszyscy dawno już się przyzwyczaili. W końcu jest to zwykle stereo. Co jednak powiesz, na dźwięk dochodzący zza Twoich pleców? No cóż, do tego trzeba wprawdzie dysponować system Dolby Sound Prologic, ale efekt jest niesamowity. Kolejną niespodzianką jest opcja komunikacji graczy bawiących się w sieci. Zamiast żmudnego wpisywania komunikatów wystarczy do karty dźwiękowej podłączyć mikrofon i już możesz mówić. Do jednego, dwóch albo nawet wszystkich biorących udział w grze zawodników. Sam musisz przyznać, iż takimi możliwościami nie dysponował jeszcze żaden program.

Podsumowując, można powiedzieć, iż **Assault Rigs** to nowy rewelacyjny symulator, nazwijmy to czołgu, który na długi czas ustali zupełnie nowe standardy w tej kategorii gier. Wypada tylko modlić się, aby program jak najszybciej trafił do szerokiej rzeszy odbiorców. **Assault Rigs** wart jest bowiem każdej spędzonej z nim chwili, tych zaś powinno być jak najwięcej.

Piotr Orcholski

Assault Rigs

8 9 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
486/66 MHz
8 MB RAM
VGA

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03













Producent: Time Warner Interactive

RETURN FIRE

Mało jest gier, w które staramy się grać w każdej wolnej chwili - programów, które nie wygasają, mimo że mija czas. Do takich produkcji należy np. ***Civilization, Command & Conquer*** czy chociażby ***Doom***. Każda z tych gier posiada pewien motyw, który powoduje, że nieustannie do niej powracamy. W ***Civilization*** jest to pragnienie władzy przez gracza oraz fakt, że za każdym razem gra jest inna. W ***Command & Conquer*** motywem tym jest doskonała grywalność oraz możliwość wykazania się w roli gospodarza-stratega. ***Doom*** daje z kolei możliwość wyżycia się na wszystkim, co się rusza, co jest nadzwyczaj potrzebne w życiu. Opisywany produkt, mimo że jeszcze w fazie przygotowań, również zalicza się do kategorii gier ponadczasowych i doprawdy cudem jest fakt, że znalazłem czas na napisanie tego artykułu - tak byłem zafascynowany tym programem.

Idea samej gry jest niezwykle banalna - należy przy użyciu wszelkich dostępnych metod zdobyć flagę wroga i dostarczyć ją do swojej bazy. Pomogą Ci w tym zaszczytnym celu cztery pojazdy: bojowy helikopter, czołg, potężny pojazd pancerny oraz jeep. Każdy posiada swoje zalety oraz wady.

Dla helikoptera nie stanowią bariery woda, ani też miny umiejscowione na ziemi. Posiada zarówno karabin maszynowy, jak i bardzo skuteczne rakiety. Jest on niezwykle szybki, jednak stosunkowo słabo opancerzony i po kilku(nastu) celnych trafieniach spada niczym zestrzelona kaczka.

Czołg jest nieźle opancerzony, szybkostrzelny oraz względnie szybki. Jego dodatkowym atutem jest obrotowa lufa, która może obracać się niezależnie od ruchu czołgu. Stanowi ogromne zagrożenie dla pozostałych trzech wehikułów.

Pojazd pancerny jest najlepiej opancerzony i najwolniejszy z całej czwórki. Posiada zupełnie rozsądną siłę ognia, choć ustępującą rakietom helikoptera, i wielce przydatną umiejętność stawiania min. Jest doskonałą bronią przeciwko atakom z powietrza, ustępuje jednak czołgom i jeepom, które mogą go atakować bez obawy o własną skórę.

Pozostał jeszcze wspomniany przed chwilą jeep, najszybszy, ale i najsłabiej uzbrojony pojazd, który jednak jest niezwykle użyteczny gdyż tylko on potrafi transportować wrogie flagi (choć również i własne), których dostarczenie do bazy jest jedyną metodą zwycięstwa.

W **Return Fire** można grać solo lub z drugim graczem. Nie muszę chyba przypominać, że gra w pojedynkę oferuje zaledwie 10% doznań towarzyszących grze z koleżanką/kolegą. Uwaga jednak, gdyż ciągłe przegrywanie na korzyść drugiej osoby jest niezwykle irytujące. Proponuję zaopatrzyć się w software i hardware uniemożliwiający następujące akcje: naciśnięcie kombinacji Alt + Control + Del, naciśnięcie kombinacji Alt + F4, naciśnięcie przycisku reset, wyłączenie komputera, wyciągnięcie wtyczki z kontaktu, zniszczenie monitora, zniszczenie komputera, przerwanie dopływu prądu, zniszczenie elektrowni, zniszczenie planety. Największą przyjemność sprawia w **Return Fire** poszukiwanie odpowiedniej taktyki na wroga. Czy odpierać ataki na swoją bazę, czy też poniechać obrony i zaatakować wrogą? Jeżeli bronić się, to czym? Przed atakiem warto byłoby zaminować swoją bazę i zniszczyć strategiczne punkty (takie jak most). Powiedzmy, że w końcu decydujemy się na atak na wrogą bazę. Ale najpierw powstaje pytanie: jakiej jednostki użyć? Śmigłowiec jest bardzo zwrotny i skuteczny, jednak wroga baza ma bardzo dobrze rozwinięty system obrony przeciwpowietrznej. Wieżyczki można wymanewrować, ale czy warto, skoro do dyspozycji jest czołg - sprzęt mocniej opancerzony i lepiej przystosowany do walki z celami naziemnymi. A może lepiej zdecydować się na ciężki pojazd bojowy i jego potężną siłą ognia torować sobie drogę aż do centrum bazy? A jeżeli skończy się paliwo, amunicja lub jeśli jednostka zostanie poważnie uszkodzona? To tylko część pytań, które rodzą się wraz z **Return Fire**. Grając w grę zapewne znajdziesz rozwiązania powyższych problemów.

Return Fire jest programem działającym w środowisku Windows '95, w związku z czym wymagania tej produkcji są takie, jak samych Windowsów (a więc niemałe). Dźwięk jest dobry - odgłosy wybuchów, strzałów czy nadlatującego helikoptera są zupełnie niezłej jakości. Płynność animacji, jak i grafika uzależniona jest od wybranej rozdzielczości, którą to możemy bez jakichkolwiek obaw spokojnie manipulować, choć z doświadczenia wiem, że najpłynniej gra funkcjonuje na pełnym ekranie, a nie w oknie (chyba, że bardzo małym). Ani grafika, ani animacja, ani dźwięk nie decydują jednak o wartości gry. Czynnikiem wpływającym na ogólną ocenę gry w największym stopniu jest, jak wiadomo, grywalność i pod tym względem **Return Fire** zdecydowanie wyróżnia się spośród innych gier zręcznościowych. Serdecznie polecam **Return Fire**, gdyż można się przy nim doskonale bawić przez wiele dni.

Szymon Grabowski

Return Fire

7 5 !

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486 100MHz
8 MB RAM
CD-ROM, Win '95

Dystrybutor:

Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel. 65-29-74










Wipeout

Producent: Psygnosis

Widziałeś ***Slipstream 5000*** lub ***HiOctane***? Jeśli tak, to mniej więcej wiesz, jakiego typu grą jest **Wipeout**. Futurystyczne wyścigi po niesamowicie powykręcanych trasach, tunele, skoki nad przepaściami i temu podobne atrakcje. Mimo oczywistych podobieństw między tymi trzema wymienionymi tytułami, każdy z nich jest całkowicie odmienny od pozostałych. W **Wipeout** jest wszystko, co powinno być w wyścigach. Do przejechania piętnaście tras (część z nich dostępna jest dopiero po wygraniu kilku wyścigów). Kilka rodzajów pojazdów (różnią się od siebie głównie sposobem pomalowania). Jazda na czas, trening w pojedynczym wyścigu lub start w turnieju.

Gra została najpierw zrobiona na Sony PlayStation. I to tak doskonale, że została uznana za najlepszą grę na tę konsolę w 1995 roku. Tak doskonałe wyniki mogły skończyć się tylko jednym - wersją na PC.

W **Wipeout** jeździsz (a może latasz) skrzyżowaniem samochodu z odrzutowcem. Zamiast kół masz generatory pola grawitacyjnego, więc unosisz się kilkadziesiąt centymetrów nad torem. Twoim głównym celem jest oczywiście dotarcie jako pierwszy na metę. Nie jest to łatwe. Bolidy, którymi kierujesz, to taka Formuła 1 przyszłości. Czyli największy stopień trudności. Na szczęście, wszelkie otarcia o bandę czy zderzenia z innymi pojazdami nie odbierają Ci energii. Wytracasz tylko trochę prędkość. Ale czy tylko? Przecież szybkość to w **Wipeout** podstawa. Liczy się każda sekunda. Kierowanie, mimo niewielkiej ilości klawiszy, jest zabójczo trudne. Aby utrzymać się na torze i nie uderzać co chwila w bandy, będziesz musiał spędzić kilkadziesiąt godzin na ciągłych próbach. W bezwypadkowej jeździe pomagają dwa (!) hamulce. Lewy i prawy. Umiejętne korzystanie z nich i klawiszy kierunku pozwoli Ci na pokonywanie bardzo ciasnych zakrętów. Mimo tego i tak najczęściej będziesz zajmował ósme miejsce. Żebyś nie miał złudzeń - miejsce ósme, to miejsce ostatnie. Oprócz diabelsko powykręcanych torów, w rajdach przeszkadzać Ci będą Twoi rywale. Działają oni w myśl zasady - co nie jest zabronione, jest dozwolone, a ponieważ nic nie jest zabronione, to reszty domyśl się sam. Oczywiście, możesz odpłacić im się tym samym. Spory arsenał pól ochronnych, rakiet i min z pewnością Ci w tym pomoże. I pamiętaj - jeśli nie Ty ich, to oni Ciebie.

Grafika w grze jest niezła. Duża dynamika wyścigu nie pozwala na przyglądanie się szczegółom. To, co da się zauważyć, czyli wszelkiego rodzaju góry, kaniony, trybuny, mosty itp. robi duże wrażenie. I co ważne, nawet na przeciętnym 486 (na dzisiaj jest to 486DX /100MHz) nie ma zbyt drastycznych opóźnień i da się grać. Choć oczywiście **Wipeout** zyskuje przy grze na bardzo szybkim komputerze (minimum Pentium166). Wszystko rusza się wtedy płynnie i zaczyna wyglądać tak, jak powinno. Oczywiście PC jeszcze długo nie dorówna pod tym względem konsolom, ale jak się nie ma co się lubi...

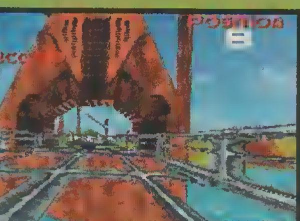
Swoistą wadą, moim zdaniem, jest brak możliwości włączenia grafiki w trybie SVGA. Co prawda, w wysokiej rozdzielczości mogliby grać chyba tylko szachiści (im się nigdy nie spieszy i odświeżanie obrazu co 2 sekundy pewnie by im nie przeszkadzało), ale współczesne trendy wymagają opcji pracy w SVGA. Natomiast w oprawie dźwiękowej nie można przyczepić się do niczego. Co prawda, same odgłosy pracy silników, wybuchów i tarcia o barierki nie są niczym rewelacyjnym, ale za to na płycie CD nagrane jest kilkadziesiąt minut muzyki. Osiem utworów w stylu „techno" świetnie pasuje do szaleńczej jazdy. Zawiedzeni będą jednak posiadacze kart muzycznych Gravis. Gra w ogóle nie obsługuje tych kart.

Wipeout to świetna rozrywka o bardzo wysokim stopniu trudności. Gra, niestety, nie pozwala na ściganie się w kilka osób. Autorzy zapowiadają co prawda wersję z możliwością gry w sieci lub przez modem, ale jak na razie można jeździć tylko z komputerowym przeciwnikiem. Mimo tego polecam ją każdemu miłośnikowi iście kosmicznych prędkości.

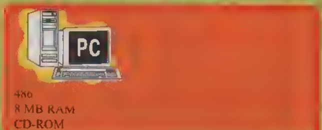
Adam Gregrowicz

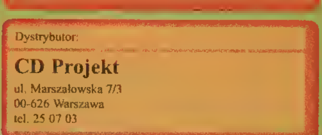




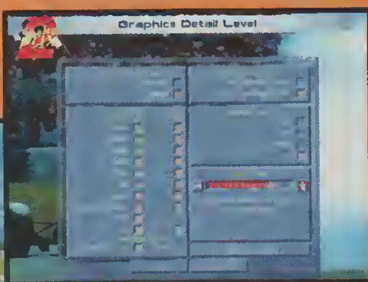




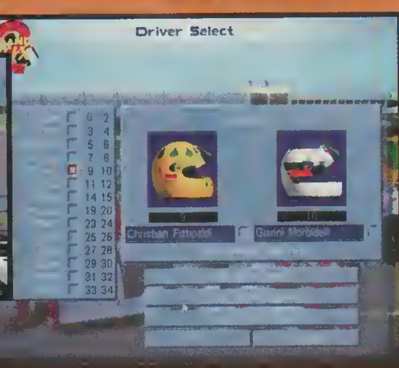















Producent: MicroProse

Po ***Indy Car Racing*** i ***The Need for Speed*** pretendujących do miana najlepszych symulacji wyścigów samochodowych przyszła w końcu kolej na ripostę firmy **MicroProse**. Cztery lata, jakie minęły od premiery ***Formula One Grand Prix***, pozwoliły zespołowi kierowanemu przez Geoffa Cramond'a przygotować ją bardzo starannie. Patrząc na **Grand Prix 2** bez obaw można zaryzykować stwierdzenie, że jeśli na horyzoncie szybko nie pojawi się jakiś groźnie wyglądający rywal, to już wkrótce program ten całkowicie zdominuje rynek symulacji wyścigów Formuły 1. Zresztą nie tylko ich. Zdaję sobie sprawę, że jest to bardzo odważna opinia, jednak na jej obronę z powodzeniem powinny wystarczyć atuty, jakimi dysponuje **Grand Prix 2**. Tych program ma zaś niemało.

SERWIS DO DYSPOZYCJI GRACZA

Zacznijmy od tego, co zobaczysz po załadowaniu gry. Na ekranie ukazuje się małe menu, a w nim dwie, dobrze znane z części pierwszej opcje: „Quick Start" i „Main Menu". Pierwsza umożliwia wyścig na jednym z wybranych torów, natomiast w drugiej znajdziesz cały szeregu dalszych opcji. Takie „otwarcie" jest o tyle wygodne, że masz możliwość bądź to natychmiastowej zabawy bez zawracania sobie głowy szczegółami technicznymi startu, bądź też podejścia do wyścigu bardziej poważnie. W tym ostatnim przypadku, zanim zasiądziesz za kierownicą, czeka Cię sporo roboty związanej z przedarciem się przez całą masą różnorodnych opcji i menu. Z tego wszystkiego najwięcej czasu będziesz oczywiście musiał poświęcić technicznej stronie startu. Bolid, jakim jeździsz w **Grand Prix 2**, jest maszyną niezwykle skomplikowaną i dość powiedzieć, że możesz w nim regulować ustawienie spojlerów, zrównoważenie hamulców tylnej i przedniej osi, zakres biegów, amortyzatory, resory, wysokość zawieszenia i wiele, wiele innych elementów. Połapać się w tym wszystkim naprawdę nie jest łatwo. Olbrzymią pomoc w tym względzie stanowi instrukcja (chwała **IPS**, że po polsku), w której znajdziesz dokładny opis, jak poszczególne zmiany wpłyną na zachowanie się samochodu na torze. To dla mniej utalentowanych lub leniwych, którym chce się jednak czytać całkiem sporą książeczkę. Kto nie ma na to ochoty, może pobawić się w mechanika i własnoręcznie przetestować różne ustawienia parametrów bolidu. W takim przypadku masz do dyspozycji całe laboratorium, w którym będziesz mógł przeprowadzić dokładną analizę efektywności bolidu, jak również przetestować własne umiejętności. Jeśli cały ten trud wydaje Ci się niepotrzebny, to niestety mylisz się. Na dłuższą metę komputer nawet na najniższym poziomie trudności nie daje szans źle przygotowanym pojazdom. Rywale będą albo jechać szybciej od Ciebie, albo sprawniej pokonywać zakręty, albo jedno i drugie jednocześnie. Każdemu kierowcy radzę przed wyścigiem dobrze przyjrzeć się, co jest pod maską. Potem nie będzie na to czasu.

TRANSMISJA NA ŻYWO

Załóżmy, że jakoś przebrnąłeś przez serwis swojego samochodu i jesteś gotowy do startu. Włączasz praktykę, pojedynczy wyścig, czy na co tam masz ochotę i już słyszę Twój okrzyk zdumienia. Lub grozy. W tym miejscu trzeba niestety wspomnieć o wymaganiach sprzętowych programu. Z pozoru nie są one duże, gdyż **Grand Prix 2** startuje już przy PC 486/66 MHz, karcie SVGA i 8 MB RAM (16 dla Windows '95), z czymś takim jednak możesz zapomnieć o grafice SVGA (choć w trybie VGA program wygląda „tylko" nieco gorzej). Do pełnego komfortu, jak łatwo się domyślić, potrzeba Pentium. Testując **Grand Prix 2** na Pentium 120 z 8 MB RAM włączyłem automatyczne dobieranie komponentów grafiki do możliwości sprzętu. I tu kolejne zaskoczenie. Zachowując płynne wyświetlanie obrazu, czyli jakieś 16 klatek na sekundę, mogłem nacieszyć oko prawie... połową wszystkich dostępnych elementów grafiki. Badając sprawę dalej, odkryłem, że ani w instrukcji, ani na pudełku nie zamieszczono optymalnej konfiguracji sprzętu zalecanej dla tych, którzy chcieliby zagrać na „maksa". Czyżby producent bał się napisać, iż **Grand Prix 2** do pełnej doskonałości potrzebuje Pentium 166 (a może i 200)? Hmm...

Wróćmy do tego, co zobaczysz po rozpoczęciu wyścigu. W trybie SVGA program rzeczywiście może wmurować człowieka w fotel i trochę go tam przytrzymać. Wszystkie elementy obrazu są wykonane niemalże perfekcyjnie, z dużą dbałością o formę i przy zachowaniu maksymalnego realizmu, a więc zgodności tego, co pokazuje program, z tym, co zobaczyłbyś oglądając prawdziwy tor. Naprawdę szokujące są jednak dopiero samochody - możesz obejrzeć wymalowane na nich kolorowe reklamy, a nawet zauważyć błysk słońca na karoserii. I nawet przy grafice uwzględniającej minimum detali (ale w trybie SVGA) wygląd bolidów nie ulega zmianie. Przy pewnej dozie wyobraźni można zatem podarować sobie resztę elementów ob-















razu i skupić się tylko i wyłącznie na samochodach. W końcu to one są tutaj najważniejsze, a wrażenia z wyścigu i tak na długo utkną Ci w pamięci. Dysponując zaś funkcją „Replay" oraz możliwością różnego ustawienia kamer możesz odtworzyć co bardziej dramatyczne chwile zawodów i obejrzeć je sobie z różnych punktów widzenia. Szkoda tylko, że program powtarza jedynie ostatnich 20 sekund. No, ale cóż, dobre i to.

JESZCZE SŁÓW KILKA O REALIZMIE

Grafika to jednak tylko jeden z elementów, które stanowią o wielkości **Grand Prix 2**. Niemalże równie ważny jest realizm, którego grze w istocie nie brakuje, a którego w każdej chwili możesz się pozbyć... To, co dla jednych stanowić będzie kolejną odskocznię od perfekcyjnej, ale jakże schematycznej jazdy komputera, dla drugich może stanowić jedyną szansę, aby przejechać choć jedno okrążenie. Myślę tutaj o takich rzeczach, jak na przykład automatyczna skrzynia biegów, automatyczny hamulec, centrowanie na torze itp., bez których nadal nie wyobrażam sobie jazdy. Dla bardziej wymagających graczy przygotowano natomiast cały zestaw przykrych niespodzianek, jakie mogą przydarzyć się na torze. Wśród nich niepodzielnie króluje awaria silnika, ale nie zapomniano też o przebiciu opon, wycieku oleju, awarii zawieszenia i jeszcze kilku kończących wyścig wypadkach. Innym elementem, bodajże najważniejszym, który stanowi o realizmie gry to sposób zachowania się bolidu na torze. Byłem na przykład ciekawy, czy rzeczywiście, jak podaje instrukcja, przeciętny samochód F1 przyspiesza do 240 km/h w ciągu niespełna 7 sekund. Sprawdziłem i... zgadza się! W tym aspekcie **Grand Prix 2** wiernie naśladuje rzeczywistość. Dla ciekawskich - z 320 km/h do 0 hamuje się w ciągu 4 sekund. Ponadto radykalnym zmianom uległa technika pokonywania zakrętów. Tutaj nie można już, tak jak miało to miejsce w ***Formula One Grand Prix***, skręcać i hamować jednocześnie. Taki manewr zwykle





kończy się na poboczu, gdyż samochód jedzie prosto jak strzelił. Prawdę mówiąc, byłem tym nieco zdziwiony, ale widocznie tak wygląda życie na torze.

SEZON W PEŁNI

To, co umieszczono w kolorowym pudełku z napisem **Grand Prix 2**, bez dwóch zdań stanowi najlepszy jak dotąd symulator wyścigów F1. I nie tylko sam wyścig jest tutaj ważny, ale cała otoczka, jaką program tworzy wokół poszczególnych zawodów. Treningi, czwartkowe i piątkowe cykle kwalifikacyjne, regulowanie parametrów technicznych bolidu tak, aby pasowały do indywidualnych wymagań każdego toru, rozgrzewki - wszystko to po to, abyś każdy tor znał jak własną kieszeń. Bez tej wiedzy, nawet na najniższym poziomie trudności, nie masz co marzyć o zwycięstwie.

Pod pewnymi względami te duże wymagania, jakie program stawia przed graczem, mogą odstraszać od zabawy, trzeba jednak przyjąć założenie, że **Grand Prix 2** nie jest „zwykłym" symulatorem wyścigów samochodowych, ale rzeczywiście stanowi szczytowe osiągnięcie w swojej klasie, a więc pewne wymagania są jednak konieczne. W zamian program dostarcza dawkę emocji przewyższającą wszystko, czego udało Ci doświadczyć do tej pory. Zwycięstwo w wyścigu dla asów kierownicy można porównać do wygranej w prawdziwym wyścigu. Dla zwykłego śmiertelnika, takiego jak Ty czy ja, jest to prawie niemożliwe. Życzę sukcesów na torach całego świata.



Piotr Orcholski







Tryb SVGA



Tryb VGA

Grand Prix 2

! 8 !

SYMULACYJNA

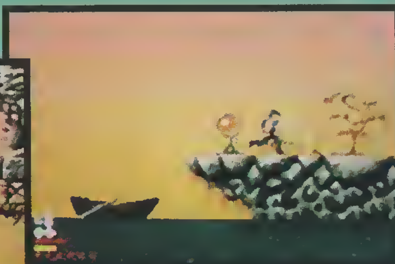
PC

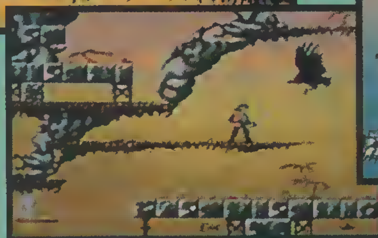
486/66 MHz
8 MB RAM (16 MB dla Win'95)
SVGA, CD-ROMx2, 9 MB HDD

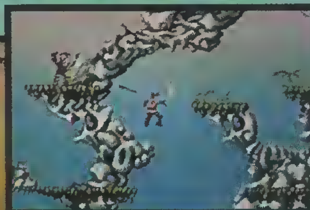
Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66









Ech... życie bohatera bywa naprawdę czasami bardzo ciężkie. Nie dość, że musisz bronić świat przed zakusami Zła, to jeszcze oczekuje się od Ciebie, że zachowasz w tej robocie uczciwość i obiektywizm. Dobre sobie, uczciwość i obiektywizm wobec trzygłowego smoka. I co jeszcze?! Oczywiście, istnieją też pozytywne strony takiego życia. Można poznać sporą liczbę przepięknych księżniczek, a jeśli będziesz miał szczęście, to zdobędziesz nie tylko rękę jednej z nich, ale może nawet kawałek królestwa, gdzie w spokoju będziesz mógł pisać opisy gier do... ehem, no tak, chyba się zapędziłem.

DYSSEY

Producent: Audiogenic Software

Tym razem „stanowisko" herosa oferują Ci ludzie z **Audiogenic Software** w platformówce, której tytuł brzmi **Odyssey**. Gra została wydana jeszcze w zeszłym roku, u nas natomiast pojawia się w kilka miesięcy po premierze, a to za sprawą firmy Techland.

Tym razem polem Twoich działań jest kilka wysp zamieszkanych przez rozmaite stwory zamierzające, oczywiście, przeszkodzić Ci w wypełnieniu tej szlachetnej misji, jaką jest uratowanie świata przed zagładą.

Nie muszę chyba tłumaczyć, że Twoich przeciwników nie uda Ci się przekonać słowami, by zeszli z Twojej drogi. Musisz użyć bardziej jednoznacznych środków perswazji. W **Odyssey** Twoim nieodłącznym partnerm jest miecz wykuty z najszlachetniejszej stali i kłopot jedynie w tym, że większość przeciwników trzeba „połaskotać" nim kilkukrotnie.

Na każdej wyspie znajduje się specjalny kryształ. Twoje zadanie to zebranie ich wszystkich. Nie będzie to łatwe, gdyż droga do nich jest kręta i pełna pułapek. Dodatkowo podczas swej podróży zdobędziesz także inne kryształy, dzięki którym posiądziesz możliwość transformacji (np.w konika polnego, kamienną kulę lub ptaka). Aby dojść do każdego z kryształów, musisz zdobyć różnego rodzaju klucze, które otwierają tylko sobie określone drzwi. Dodaj do tego jeszcze całą masę przełączników i dźwigni, a zapewne sam zrozumiesz, że ukończenie gry nie będzie proste.

Jeśli chodzi o przeciwników, to jest ich do wyboru i do koloru. Jedni walczą mieczami, innym za broń wystarcza własne ciało. Ciekawym, a zarazem dość denerwujcym ich rodzajem, są kamienne ludki. Zresztą sam się o tym przekonasz, kiedy tylko je spotkasz.

Grafika nie jest zła, choć muszę przyznać, że miałem już do czynienia z lepszą. Wystarczy choćby wspomnieć tak stare gry, jak ***Gods*** czy ***Deliverance***, absolutne hity w swojej kategorii, aby uświadomić sobie różnicę klas. Niemniej **Odyssey**, chociaż nie dzieło rzucające na kolana, prezentujepod tym względem przyzwoity poziom - ot, po prostu dobra, rzemiślnicza robota.

Zupełnie inaczej jest z efektami dźwiękowymi, którem zasługują na pochwałę. To właśnie one w pięćdziesięciu procentach (jeśli nie więcej) tworzą klimat gry. Szkoda, że jednocześnie zapomniano o muzyce.

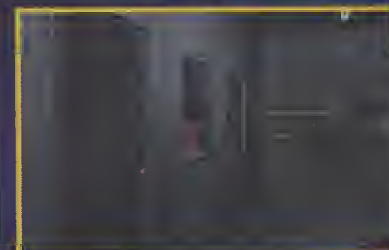
W sumie **Odyssey** nie prezentuje się może fenomenalnie, ale też nie jest to kicz. Jeśli ktoś lubi platformówki, to gra powinna przypaść mu do gustu. Słowa te kieruję do początkujących graczy, którym marzy się, że w przyszłości będą specami od prawdziwych rolpleji.

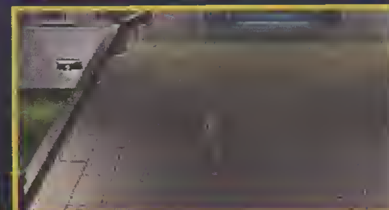
Sebastian Babczyński
„Muad'Dib"





Dystrybutor:
Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13

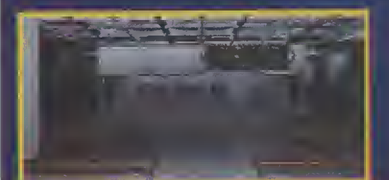


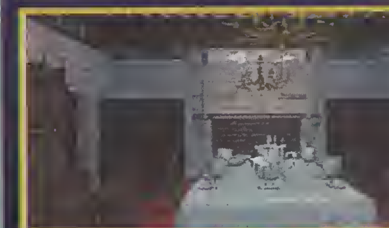


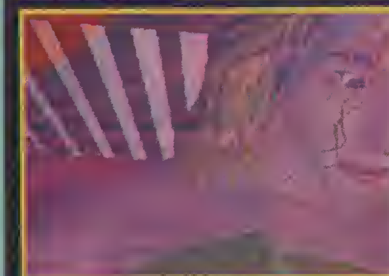
Tegoroczny sezon wakacyjny, w przeciwieństwie do poprzednich, zaobfitował całą masą nowości, a to oznacza tylko jedno - nowe doznania podczas wielogodzinnych rozgrywek przed monitorem. Dla amatorów takiego sposobu spędzania wolnego czasu ów urodzaj jest zjawiskiem nadzwyczaj korzystnym i pożądanym, zwłaszcza że pogoda latoś nie dopisała. Jednym z produktów, który ukazał się w tym czasie, a dokładnie pod sam koniec wakacji, jest gra pod krótkim i jednoznacznym tytułem - D. Tym wszystkim, którzy zachodzą teraz w głowę, co kryje się pod tą literą alfabetu, postaram się w poniższym tekście przybliżyć zawartą na dwóch kompaktowych krążkach fabułę.

D - jak DELIRIUM

Jest rok 1997. Dyrektor czołowego szpitala w Los Angeles, Richter Harris, z niewiadomych powodów morduje część swoich podopiecznych. Biorąc jako zakładników kilkunastu pozostałych przy









życiu pacjentów, zamyka się w jednym ze szpitalnych pomieszczeń, grożąc natychmiastowym zabiciem wszystkich nieszczęśników w przypadku interwencji policji. Sytuacja, prawdę mówiąc, jest krytyczna.

D - jak DEATH

Śmierć będzie Ci towarzyszyć już od samego początku gry. Bestialski mord popełniony na pacjentach, śmiertelne niebezpieczeństwo dla zakładników i takież zagrożenie dla Ciebie - jedynej, zdaniem policji, osoby mogącej wpłynąć na zmianę decyzji Richtera Harrisa. W końcu łączą Cię z nim więzy szczególne.

D - jak DAUGHTER

W grze wcielasz się w postać córki dyrektora, Laurę. Na wezwanie policji zmierzasz właśnie do Los Angeles. Już w czasie podróży przeczuwasz, iż za całą tą historią kryje się nie tylko niczym nie usprawiedliwiony obłęd ojca, lecz jeszcze coś, czego nie potrafisz określić. Jednocześnie masz wrażenie, iż tak właśnie stać się musiało i że Twoja rola została już dawno napisana przez los.

Producent: Acclaim

D - jak DESTINY

Twoim zadaniem, a właściwie - Twoim przeznaczeniem, jest rozwiązanie zagadki tajemniczej przemiany ojca i znalezienie jedynego sposobu na uratowanie jego duszy przed wiecznym potępieniem.

D - jak DAMNATION

Człowiek ery materializmu, posiadający gruntowne wykształcenie, nie powinien dawać wiary w istnienie sfery nie podlegającej prawom nauki, wszystko jednak, na co natykasz się w trakcie przygody, umacnia Cię w twierdzeniu, że dotychczasowa ignorancja uczonych była brzemiennym w skutki błędem. W rezultacie na Twoich słabych fizycznie barkach spoczywa od teraz odpowiedzialność za losy wielu, bardzo wielu ludzi.

W tej sytuacji naprawdę trudno oprzeć się silniejszemu od Ciebie uczuciu.

D - jak DESPAIR

Pomimo desperacji, jaką możesz odczuwać w obliczu potęgi wroga, musisz przełamać swoją słabość i podjąć walkę. Niebezpieczeństwo czyha na Ciebie na każdym kroku - strzeż się więc w dwójnasób.

D - jak DARKNESS

Mrok okrywający zbrodnię i występek będzie przy Tobie, gdziekolwiek się znajdziesz. Nie martw się jednak, ważne jest, aby ciemność nie wdarła się do Twej duszy. Jeśli poradzisz sobie z tym, poradzisz sobie ze wszystkim.

D - jak DODATEK czyli rozwinięcie tematu

D, pomimo kilku dość oryginalnych rozwiązań, jest typową przygodówką opartą na starym schemacie: „podnieś i użyj gdzie trzeba". Naturalnie, nie ma w tym niczego złego, wszak gry tego gatunku cieszą się od dawna zasłużoną popularnością (sam je bardzo lubię), a sposób ich „obsługi" został zaakceptowany przez graczy na całym niemal świecie, niemniej w obliczu postępu, jaki ostatnio dokonał się w grach, chciałoby się czegoś więcej. Pozostałe elementy **D** zostały dopracowane z dokładnością godną uznania, przy czym na czoło bezsprzecznie wysuwają się efektowna grafika i płynna animacja. Postacie zostały wykreowane w pełni techniką „rysunkową", wiernie odzwierciedlając szczegóły ludzkiego ciała i specyfikę jego ruchu. Dzięki tym zabiegom o bohaterach można powiedzieć, że są „bardziej ludzcy niż ludzie". Osobiście wolę raczej „umowne" formy przedstawiania postaci (Ecstatica), nie będę jednak z tej racji krytykował „D" (każdy ma przecież własny gust), tym bardziej, że jak już mówiłem, jakości animacji i grafiki trudno coś zarzucić.

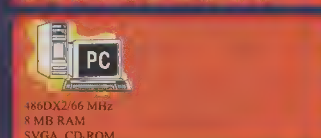
Skoro jesteśmy w temacie grafiki, to wydaje się koniecznym poinformowanie Cię w tym miejscu o pewnym wielce istotnym wymogu, jaki stawia przed Tobą program. Mianowicie, posiadacze „wolniejszej" karty graficznej (poniżej standardu SVGA 1MB) mogą napotkać spore problemy przy uruchomieniu gry, a nawet już w trakcie jej instalacji na twardym dysku! Znam przypadki, kiedy komputer odmawiał całkowicie posłuszeństwa pod wpływem narzuconych przez program instalacyjny wymogów. Wierzę naturalnie, że nie zniechęci Cię to do sięgnięcia po **D**, albowiem podchodząc do tego z innej strony, można powiedzieć, iż takie wymagania sprzętowe są gwarantem wysokiej jakości rozrywki.

Na koniec jeszcze jedna ciekawostka. Autorzy programu sugerują, aby przed rozpoczęciem gry dokładnie zaciemnić całe pomieszczenie. Ma to niejako pomóc stworzyć odpowiedni nastrój i „wyostrzyć" odbiór wizualny gry. Pomysł to dziwny i rzadko spotykany w innych grach, jednak na mnie nie robiący wrażenia.

Ogólnie o grze można powiedzieć, że warta jest uwagi, choć trudno tu znaleźć jakieś rzucające na kolana rewelacje. Jeśli jesteś miłośnikiem przygodówek, **D** z pewnością Cię zainteresuje. Jakość gry można wszak streścić do jednego, krótkiego hasła: D - jak DOBRA.

Robert Węgrzyniak



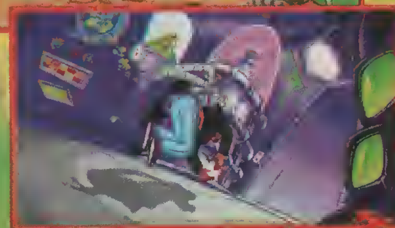




Orion Burger







Lubisz hamburgery? Tak? No cóż, nie Ty jeden. Mieszkańcy innych światów także. Intergalaktyczna kompania Orion Burger dostarcza tego pożywienia na wszystkie cywilizowane planety. Jako że do hamburgerów potrzeba mięsa, jednym z głównych zadań Orion Burger jest poszukiwanie nowych źródeł zaopatrzenia. Statki badawcze OB odnalazły właśnie nową planetę. Jej mieszkańcy nazywają ją Ziemią. Specjalista Zlarg i jego nierozgamięty pomocnik Flumix otrzymali zadanie przeprowadzenia testów przydatności Ziemian do spożycia. Zgodnie z galaktycznym prawem, na mięso nadają się gatunki o poziomie inteligencji poniżej określonego poziomu. Badanie IQ przeprowadzane jest na pojedynczym, losowo wybranym osobniku. Jeśli nie przejdzie testów, wszyscy Ziemianie posłużą jako pożywienie dla reszty wszechświata. Ty, jako grający, wcielasz się w przedstawiciela gatunku homo sapiens, niejakiego Wilbura. Od Twojego sprytu i inteligencji zależy przyszłość Ziemi. W Twoim zadaniu będzie Ci pomagać tajemnicza nieznajoma - członkini Planet Huggers, odmiany naszych Greenpeace.

Tak wygląda początek najnowszej gry przygodowej z **Sanctuary Woods**. Firma ta, istniejąca od 1988 roku, znana jest już z kilku produktów. Najgłośniejsze to na razie ***Burried in Time*** i ***The Riddle of Master Lu*** (to nowość). **Orion Burger** jest dosyć typową przygodówką, ale z kilkoma nowatorskimi rozwiązaniami.

Po pierwsze, wprowadzono upływ czasu. Czas ciągle płynie i staje się znaczącym problemem. Na przykład do baru możesz wejść tylko w godzinach otwarcia. Niekiedy będziesz musiał się naprawdę szybko uwijać. Oprócz tego wszystkie postacie żyją własnym życiem. Nie są tylko elementem tła. W związku z tym pewne wydarzenia dzieją się niezależnie od tego, czy w nich uczestniczysz, czy nie. Takie rozwiązania automatycznie powodują zaistnienie mnóstwa możliwych rozwiązań. Właściwie wszystko możesz zrobić na kilka sposobów. I jeszcze jedna, naprawdę nowatorska rzecz. Nabywanie umiejętności. Jeśli, na przykład, każdego dnia będziesz chodził na lekcje gry na pianinie, to po pewnym czasie staniesz się doskonałym pianistą, co Ci pomoże (lub nie) w rozwiązaniu następnych zagadek. To oczywiście teoria. W praktyce działa to tak sobie. Po prostu trudno zgadnąć, co może doprowadzić do zdobycia nowych umiejętności.

Akcja **Orion Burger** dzieje się w Boonsville - rodzinnym miasteczku Wilbura i na stacji kosmicznej - siedzibie głównej Orion Burger. Razem jest około stu lokacji z dwudziestoma różnymi postaciami. A każda ma swój, najczęściej mocno pokręcony, rozum i może pomóc lub zaszkodzić. Na szczęście, przy **Orion Burger** nigdy się nie zirytujesz. W grze nie możesz zginąć. Owszem, czasem niektóre czynności kończą się niezbyt przyjemnie, ale w najgorszym przypadku oznacza to cofnięcie na początek dnia (bohater ma wówczas nieodparte wrażenie deja vu).

Producent:
Sanctuary Woods/US Gold

Autorzy gry za punkt honoru postawili sobie rozbawienie jak największej liczby grających. I to niezależnie od ich narodowości (choć niezbędna jest raczej niezła znajomość języka angielskiego). Przyczynia się do tego duża liczba gagów sytuacyjnych, zrozumiałych dla każdego. Są także żarty słowne, jedne dosyć prostackie, inne mocno wysublimowane.

Interfejs uproszczony został do minimum. Trzy ikonki „obejrzyj”, „podnieś” i „użyj” - czyli absolutne minimum, ale za to bardzo funkcjonalne. Dochodzi jeszcze ikonka momentalnego przeniesienia ze stacji kosmicznej na Ziemię w przypadku, gdy nagle przypomnisz sobie, że zapomniałeś wykonać jakiejś czynności.

Grafika utrzymana jest w komiksowym stylu. Duże, kolorowe postacie z charakterystycznymi czarnymi obwódkami dookoła. Rysowana była przez profesjonalnych animatorów. W wysokiej rozdzielczości i 256 kolorach wygląda oszałamiająco. Mnóstwo animowanych wstawek ożywia pokazany świat. Zwariowane postacie z przesadzoną gestykulacją i mimiką. To jest to! Oprócz ręcznie rysowanych podkładów i postaci w **Orion Burger** wykorzystano renderowane obiekty. Są to głównie statki kosmiczne i niektóre budowle. Wygenerowane programami 3D zostały ręcznie poprawione i wplecione w tło. Urealniają perspektywę i wydatnie zwiększają liczbę animacji.

Równie wysoki profesjonalizm widać (lub raczej słychać) w sferze dźwięku. Głosów postaci użyczali prawdziwi fachowcy. Za Zlarga odpowiada Jim Cumming - jeden z głosów w superprodukcji Disneya, „Królu Lwie”. Flumixowi użyczył głosu również nie byle kto, bo człowiek odpowiedzialny za głos kaczora Daffyego. Wszystkie czynności są w pełni udźwiękowione. Jakby tego było mało kilka z zagadek opiera się w 100% na dźwięku. Musisz, na przykład, rozpracować język obcych tylko i wyłącznie na podstawie jego brzmienia.

Na pierwszy rzut oka **Orion Burger** sprawia wrażenie gry dla małych dzieci. To nie do końca prawda. Duża ilość zabawnych gagów spodoba się z pewnością młodszym graczom, ale i ci starsi znajdą coś dla siebie. To po prostu doskonale zrobiona gra zapewniająca kilka godzin świetnej zabawy z gwarantowanym turlaniem się po podłodze ze śmiechu

Adam Gregrowi













Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77



WATCH TOWER

Czasami tęsknię do starych, dobrych czasów, kiedy to gry były proste, a wymagania śmiesznie małe. U większości graczy królowały wówczas „komodorki" i „atarynki". Ehhh... grał sobie człowiek w jakąś strzelaninę, choćby takie Commando, i do głowy mu nawet nie przyszło, żeby szukać bar-ziej skomplikowanych gier. Pewnie się zastanawiasz, czemu o tym piszę? Otóż jest powód. Firma **OTM,** znana z **Virtual Kar-ting**, właśnie wypuściła nieco podobną do ***Commanda*** grę na nasze ukochane Amisie pt. **Watch Tower**. To chyba tłumaczy mój melancholijny nastrój.

W grze, jak zwykle zresztą, jesteś super-komandosem, którego powołaniem jest wypełniać misje niemożliwe do wykonania. Startujesz tylko z pistoletem, paroma granatami, odrobiną energii i dobrymi chęciami. Niestety, na początku musi Ci to wystarczyć; dopiero podczas gry zdobędziesz dodatkowe uzbrojenie (miotacze ognia, karabiny, granaty), a także apteczki oraz forsę (High Score). Przeciwników jest multum - od zwykłych żołnierzy, poprzez komandosów i załogi bunkrów, aż po czołgi, helikoptery i motorówki. Oczywiście, wszyscy „w jakiś niewytłumaczalny sposób" uwzięli się na Ciebie, chcąc Ci wpakować w bebechy tonę ołowiu.

Muszę przyznać, że już na pierwszy rzut oka gra wygląda nieco dziwnie. Z jednej strony stanowi przypomnienie starych hitów z 8-bitowców, ale jednocześnie widać, że posiada swój własny klimat. Jeśli chodzi o grafikę, to może nie jest ona tak fenomenalna, jak w ***Alien Breed: Tower Assault***, ale przyznać też muszę, że zbyt wiele zarzucić jej nie mogę. Z dźwiękiem jest zresztą podobnie - nie odbiega od standardów. Są odgłosy eksplozji, okrzyki, strzały czyli wszystko jak być powinno.

Na koniec pozostała mi do omówienia sprawa grywalności i tu mamy niestety mały problem. Niby gra zasługiwałaby na te 9 punktów, ale jakoś nie mam serca wystawić jej tej oceny. Co tu dużo mówić, rzecz nie jest aż taką rewelacją. Z drugiej strony 7 to trochę za mało, gdyż gra plasuje się w rankingu amigowych strzelanin raczej w górnych strefach. Pozostaje tylko 8, choć według mnie najsprawiedliwszą oceną byłoby 8,5 - niestety nasza klepsydra ocen takich nie przewiduje.

Sebastian Babczyński „Muad'Dib"

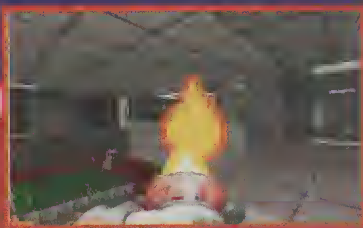
Producent: OTM



STRIFE

Producent: Velocity\ID Software





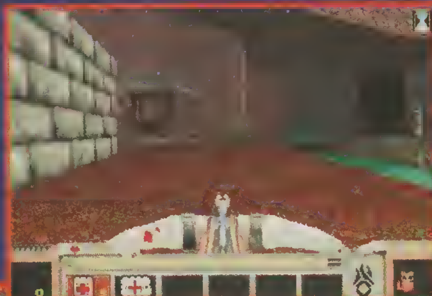
Kiedy kometa uderzyła w naszą planetę, nie przeczuwaliśmy, jak straszliwe konsekwencje będzie miało to zdarzenie. Już eksplozja powinna była wzbudzić podejrzenia, lecz staliśmy się zbyt pewni własnego bezpieczeństwa. Wybuch zabrał setki istnień, jednak to, co przyszło po nim, okazało się znacznie gorsze. Wraz z kosmiczną kulą gazów i odłamków skalnych przybył na nasz świat zabójczy wirus. Ludzie umierali jeden po drugim, w nieopisanych wprost męczarniach. Nieliczni, którzy ocaleli, na ogół popadali w obłęd, stając się fanatykami głoszącymi „słowo Boże". W rzeczywistości ci religijni maniacy najeżdżali osady, niewoląc lub zabijając bezbronnych tubylców. Nazwaliśmy ich organizację „Porządek", na które to miano zasłużyła sobie brutalnością i zwyrodniałymi praktykami. Ostatecznie wszyscy zdrowi mieszkańcy planety, aby nie dostać się do niewoli, musieli zejść pod ziemię. Tam zbudowaliśmy miasto i zorganizowaliśmy się na nowo. Każdego dnia nasza siła rosła, aż wreszcie byliśmy gotowi do walki o przetrwanie.

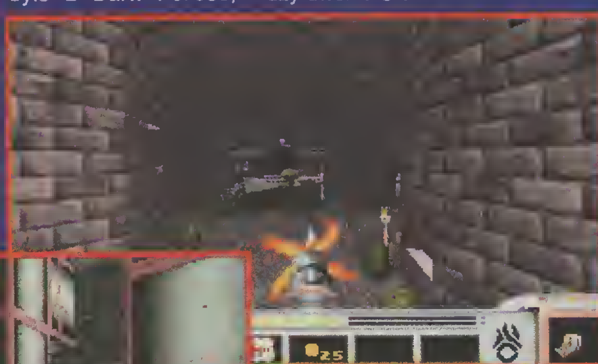
* * *

Po raz kolejny, nawet nie liczę który, mam niewątpliwy zaszczyt przedstawić grę opartą na środowisku trójwymiarowym stylem zbliżoną do ***Dooma***, a mianowicie **Strife**. Być może jestem pesymistą i malkontentem, lecz uważam, iż w tej dziedzinie niewiele już może się zdarzyć. Niemal każdy produkt zdradza rażące podobieństwa do dowolnie wybranego konkurenta. Zmianom ulegają przeciwnicy, sceneria i rodzaje broni, poza tym jednak rzadko możemy spotkać coś oryginalnego. Zapewne wielu graczom ten stan rzeczy odpowiada i nie przeszkadza im niewielka inwencja autorów, lecz musimy powiedzieć sobie szczerze: jak długo jeszcze można wykonywać te same czynności? Na szczęście czasem ukazują się dzieła awangardowe, które usiłują dodać coś od siebie. Tak było z **Dark Forces**, które chyba jako pierwsze oferowały rozbudowaną fabułę. Podobnie ma się sprawa z ***Defcon 5***, choć raczej nie należy on do dzieł udanych. Za unowocześnianie gatunku zabrała się również firma, która rozpoczęła cały ten wyścig, czyli **ID Software**. Efektem współpracy z młodą lecz prężną grupą programistów z **Velocity** stał się właśnie **Strife**. Produkt ten reklamowany był jako prawdziwe połączenie gry przygodowej ze strzelaniną, przyznasz zatem, iż warto przyjrzeć się mu dokładniej.

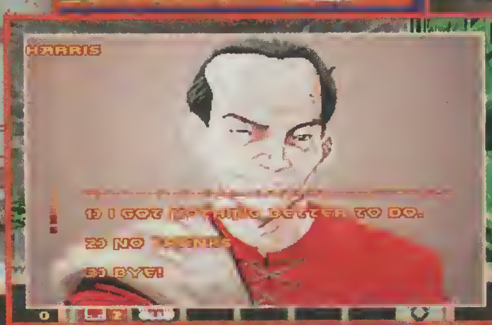
Kilka zdań na początku recenzji powinno wyjaśnić, o co chodzi tym razem. Być może nie wygląda to szczególnie oryginalnie, lecz zapewniam, ze fabuła stanowi mocną stronę programu. Główny bohater, czyli Ty, jest zwykłym wieśniakiem (tzn. mieszkańcem wsi, a nie prostakiem), który mając niewiele do roboty, przybywa do stolicy gubernii rządzonej przez ludzi „Porządku". Choć początkowo dba wyłącznie o własne interesy, wkrótce okaże się, iż stał się newralgicznym elementem skomplikowanej rozgrywki między dwoma siłami.

Nie zamierzam naturalnie wyjawiać, jakie będą Twoje losy, niemniej już od samego początku strona fabularna jest mocno eksponowana. Najbardziej rzucającym się w oczy elementem jest pod tym względem duża ilość rozmów prowadzonych praktycznie z każdym. Możesz konwersować zarówno ze zwykłymi mieszkańcami, jak i członkami „Porządku" oraz rebeliantami. Inna sprawa, że tych, którzy są w stanie udzielić Ci ważnych informacji, nie ma zbyt wiele. Istotnych ludzi rozpoznasz bez trudu, gdyż da się z nimi pogadać dłużej niż z innymi. Do takich osobników zaliczają się barmani, lekarze, sprzedawcy, a także postacie specjalne. Tu mała uwaga: przeprowadzane rozmowy nie stanowią jedynie dodatku, który ma być przerywnikiem między kolejnymi masakrami. Prawdę mówiąc, wtedy trzeba uważać najbardziej, gdyż zła odpowiedź powoduje porażkę i najczęściej śmierć. Jako przykład niech posłuży sytuacja z początku rozgrywki. Pewien człowiek w zamian za niemałe pieniądze oferuje Ci misję do wykonania. Masz uwolnić więźnia z lochów i zdobyć przedmiot o nazwie „chalice". Samo zadanie nie należy do szczególnie trudnych, więc szybko pędzisz do gospody po zasłużoną nagrodę. Kiedy jednak wejdziesz do pokoju pracodawcy, nie wolno Ci oddać mu tego cennego znaleziska (co zresztą sugeruje program). Człowiek ów jest zdrajcą, który wyśle Cię na pewną śmierć, o ile mu w tym nie przeszkodzisz. Nie wystarczy za-

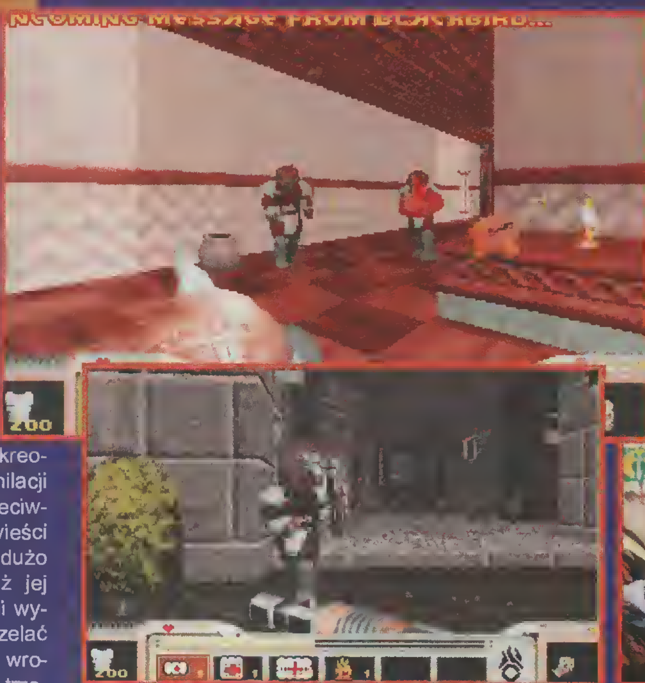
















tem bezmyślnie wciskać klawisz, wybierając odpowiedzi na chybił-trafił. Chwila uwagi poświęconej konwersacji może przynieść spore korzyści, tym bardziej, że wszystkie teksty są mówione całkiem ładną angielszczyzną.

Tyle, jeśli idzie o część przygodową. **Strife** oferuje również sekcję, którą maniacy ***Dooma*** tak kochają, czyli poruszanie się po wykreowanym świecie w celu anihilacji wszystkich napotkanych przeciwników. W tej materii mam wieści raczej niepomyślne. Gra jest dużo bardziej skomplikowana, niż jej poprzedniczki. Nie chodzi mi wyłącznie o fakt, iż należy strzelać do wybranych osób (najlepiej wrogów). Tutaj przede wszystkim trzeba strzelać umiejętnie. Jeśli spróbujesz spaść niczym grom z jasnego nieba na znienawidzonego wroga, ze zdziwieniem usłyszysz sygnał alarmowy i ujrzysz kilkudziesięciu żołnierzy wybiegających ze wszystkich stron. Nie muszę chyba tłumaczyć, iż pokonanie ich wszystkich nawet na najłatwiejszym poziomie graniczy z cudem. Wróg dysponuje przewagą zarówno liczebną, jak i jakościową. Jest to najbardziej rzucająca się w oczy cecha gry: musisz myśleć nawet w czasie walki. Naturalnie każdego przeciwnika da się zwyciężyć i nie ma tu problemów przekraczających możliwości przeciętnego komandosa, niemniej zadanie należy wykonywać ostrożnie i z wyczuciem. W niektórych miejscach wywołanie alarmu nie powoduje postawienia na nogi całego garnizonu, lecz tylko strażników znajdujących się w pobliżu. Po uporaniu się z nimi możesz podążać dalej, aż znajdziesz się w podobnej sytuacji. Tu mała rada - używając noża, zabijasz ofiarę po cichu, nie wywołując tym samym alarmu; oczywiście pod warunkiem, że żaden żołnierz tego nie zobaczy. Naturalnie wkrótce i tak dojdzie do sytuacji, w której będziesz musiał stanąć wobec całej armii sług „Porządku", a wtedy pozostaje Ci już tylko walka do upadłego i zwycięstwo lub śmierć.

Przejdźmy do wyposażenia bohatera. Ponieważ omawiane dzieło ma sporo elementów przygodowych, nic dziwnego, iż pod tym względem masz bogaty asortyment. Zacznę od broni, bowiem jest to podstawowy sprzęt do „penetracji" przedstawionego świata. Do wyboru masz osiem jej rodzajów, począwszy od subtelnego noża, a na wyrzutni rakiet skończywszy. Arsenał powinien zadowolić każdego, choć trzeba przyznać, że jest dość dziwny. O ile bowiem karabin i miotacz ognia pasują do siebie, o tyle kusza energetyczna już raczej nie. Niemniej broń należy do ciekawych, przydałoby się tylko zwiększyć jej skuteczność. Broń palna wymaga amunicji, którą można zdobyć na wrogu, znaleźć bądź zakupić w sklepie (ten trzeci sposób jest raczej mało opłacalny). Zapewniam, że bardzo szybko się zużywa, w dodatku brak celownika utrudnia skuteczne strzelanie. Cóż jednak robić, takie jest życie.

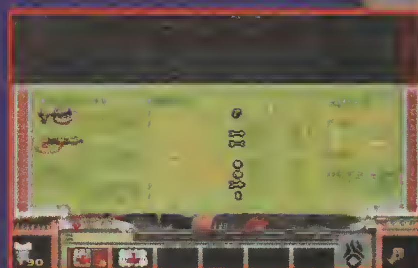
Oprócz wyżej wymienionego arsenału, w grze pojawia się szereg innych przedmiotów. Najważniejsze wydają się tutaj klucze przedstawione w formie bądź to karty identyfikacyjnej, bądź też czegoś bardziej tradycyjnego. Możesz znaleźć również apteczki, które efektywnie poprawią Twoje zdrowie, pieniądze, pancerze, a nawet robota bojowego, wydatnie zwiększającego Twoją potęgę. Inną kategorię stanowią przedmioty specjalne. Ich przeznaczenie jest na ogół związane z celem misji i poza tym nie ma poważniejszych zastosowań. Nie raz trzeba się nieźle nachodzić, aby znaleźć to, czego się szuka. Konsternacji sprzyja układ labiryntów, dość rozbudowany, dzięki czemu mapa staje się wręcz nieodzowna.

Co do wrogów, występuje ich kilka rodzajów, choć niektóre są do siebie podobne. Głównie spotkasz się z postaciami człekokształtnymi i ich maszynami. Nie wykazują oni specjalnej inteligencji, lecz zwykle występują w znacznej liczbie, co rekompensuje brak tego pierwszego. Ponadto na ich korzyść działa duża celność, przez co nie jesteś bezpieczny nawet w dużej odległości od nich. Pewien niedosyt wywołuje brak efektownych wrzasków podczas śmierci Twoich ofiar, lecz taki mankament można sobie darować. W ogniu walki nie zwraca się uwagi na podobne szczegóły, przez co przeciwnik nie raz Cię zaskoczy.

Graficznie program nie przyprawia o zachwyt. W pierwszej chwili byłem nawet nieco rozczarowany. Obiekty odznaczają się „pikselowatością" przy dużych zbliżeniach, co z pewnością należałoby poprawić. Poza tym nieszczególnie odpowiada mi sceneria. Budowle i wystrój wnętrz sugerowałyby, że znajduję się w epoce średniowiecza, tymczasem często zobaczyć można komputery, elektroniczne urządzenia i oczywiście broń. Przyznasz chyba, że to dość dziwne połączenie, niemniej taki był zamiar autorów i nie należy się tym bulwersować. Komnaty opracowano szczegółowo; nie brak tu ciekawych rozwiązań i inwencji. Ponadto jest to bodajże pierwsza gra doomowata, w której masz okazję chodzić po bazie swych pobratymców (***Terminal Terror*** nie liczę, gdyż tam problem został przedstawiony w zbytnim uproszczeniu). Muzyka także nie jest zła, choć moim skromnym zdaniem zbytnio przywodzi na myśl ***Dooma***. Strife zawiera również kilka bajerów niewątpliwie poprawiających grywalność. Należy do nich rzeka, której nurt porwie Cię, jeśli nie będziesz się ruszał, lub „ludzie-pochodnie", czyli przeciwnicy trafieni miotaczem ognia. Wiem, że podobne elementy istnieją w innych dziełach, niemniej bez nich program straciłby nieco ze swego uroku.

Strife to gra ciekawa, z drobnymi mankamentami technicznymi rekompensowanymi przez mocną stronę fabularną. Osobiście uważam ją za produkt awangardowy, który wytyczy nową drogę rozwoju dla gatunku. Polecam.

Piotr Bilski „Alien"





KINGDOM AT WAR

Producent: Interscan

Powiedzmy, że wśród programów strategicznych można rozróżnić dwie grupy. Do pierwszej zaliczyłbym między innymi ***Chaos Overlords***, ***Battle Isle*** oraz ***Panzer General***, za ich wspólny mianownik przyjmując planszę gry zbudowaną z kwadratowych lub sześciokątnych pól. Po drugiej stronie barykady znalazłyby się takie programy, jak ***Warcraft***, ***Warlords*** oraz ***Command & Conquer***, w których, jak sam wiesz, żadnych pól się nie uświadczy. Można ponadto zauważyć, iż w grupie pierwszej czas gry podzielony jest na tury, podczas gdy akcja programów należących do grupy drugiej ma charakter ciągły i wszystko odbywa się w nich „na żywo". Jedynym wyjątkiem od tej wymyślonej na poczekaniu klasyfikacji gier strategicznych wydaje się być **Kingdom at War**, nowy program firmy **Interscan**. Czas zabawy poszatkowano w nim na tury, natomiast walczące armie poruszają się po „dziewiczo" czystej plaszy. Pomysł całkiem oryginalny, ale niestety jeden z nielicznych, za który **Kingdom at War** można pochwalić.

WARIACJE NA TEMAT WOJNY

Innym dobrym pomysłem jest wprowadzająca do gry historia. Opowieść taka towarzyszy większości gier, a już na pewno grom strategicznym, gdyż dowiadujesz się z niej gdzie, kiedy, z kim i dlaczego walczysz. Z **KaW** sprawa wygląda trochę inaczej. Tutaj takich historyjek spełniających w zasadzie rolę oddzielnych scenariuszy masz kilka, zaś każda z nich wprowadza Cię do innego świata. Judgment Day rozgrywa się na przykład w królestwie Ryandii opanowanym chwilowo przez zombie, szkielety i wampiry. Oczywiście, musisz się z nimi jakoś uporać. Podobna historia zawarta jest w The Hordes of Evil z tą małą różnicą, iż zamiast trupów, masz włóczące się po Twoim (przyszłym) królestwie potwory. Mimo tego typu zagrożenia w większości misji Twoim głównym przeciwnikiem nie będą fantazyjne stwory, lecz wojowniczy książęta i ich armie dążący do opanowania całego królestwa Islandii, Alesii czy też Ryandii (w zależności od tego, które królestwo wybierzesz). Z tą decyzją związany będzie również kształt planszy oraz rozkład znajdujących się na niej zamków i miast, jak się jednak sam szybko przekonasz, nie odgrywa to podczas gry zbyt wielkiej roli.

Ruch wojsk rozwiązano wprawdzie bardzo sprytnie (każda jednostka ma w swojej turze limit 30 dni, które może spożytkować na atakowanie murów, rozsiewanie plotek wśród obrońców czy też „zwykłe" podróżowanie), jednak w ogólnym rozrachunku cała strategia sprowadza się do zgromadzenia jak największej i najlepiej wyszkolonej armii, bowiem gdy dojdzie do walki, nie masz już żadnej możliwości kierowania ruchami swoich wojsk. Komputer odlicza po prostu żołnierzy obu stron, którzy padli w boju, a bitwę wygrywa ten, komu zostanie kilku chociażby „żywych". W tym procesie masowego uśmiercania ukształtowanie terenu nie gra w zasadzie żadnej roli, zaś mury miast stanowią dla atakujących jedynie niewielką przeszkodę. Wystarczy kilka salw z katapulty, aby zamienić w kupę gruzu nawet te najpotężniejsze. Wszystko to sprawia, iż człowiek w żaden sposób nie może wykazać się ani swoim sprytem, ani talentem w dowodzeniu armią, ani też umiejętnością przewidywania ruchów przeciwnika. Te rzeczy nie są tutaj potrzebne. Być może ta nieskomplikowana strategia urzeknie kogoś swą prostotą, ale tylko być może. Miłośnicy tego gatunku gier na pewno znajdą inne, lepsze i wymagające nieco więcej myślenia programy.



CHLEBA I IGRZYSK

Załóżmy, że ktoś postanowił zagrać w **KaW** i wygrać. Aby marzyć o sukcesie, musi on/ona myśleć nie tylko o bitwach, ale też o samopoczuciu mieszkańców swojego królestwa. Bezpieczni za potężnymi murami grodów, chronieni przez doświadczoną załogę, najedzeni i często mający okazję do zabawy, o tak, wtedy Twoi ludzie będą ciężko pracować na utrzymanie armii. Wystarczy jednak, że któryś z tych elementów zawiedzie, a natychmiast zaczną się bunty. Zabawa w **KaW** w dużej mierze polega zatem na odpowiednim rozdzieleniu dochodów państwa pomiędzy rozbudowę armii a utrzymanie miast. Dla miłośników strategii nie jest to nic nowego, gdyż znakomita większość gier tego gatunku ukazujących się obecnie na rynku zawiera w sobie duży ładunek ekonomii. W **KaW** jest ona jednak potraktowana po macoszemu. Ustalasz wysokość podatku, a następnie dzielisz cały przychód pomiędzy rolnictwo, armię i miasta. I na tym koniec. Nie ma opcji budowy dróg ułatwiających handel, w rzeczy samej nie ma również żadnego handlu, żadnej możliwości decydowania o tym, jak dokładnie miasta mają się rozwijać. Ot, cała ekonomia **KaW** sprowadza się do przesunięcia kilku suwaków, symbolizujących trzy wspomniane wyżej aspekty gospodarki. Jedyną nowością, która przypadła mi do gustu w tej zbieraninie po raz n-ty odgrzewanych pomysłów, są organizowane w miastach zawody. Spełniające one rolę wentyla bezpieczeństwa, przez który może się ulotnić zapał do buntu niezadowolonych mieszkańców, a ponadto są świetnym punktem rekrutacji nowych oddziałów do Twojej armii. Rzecz w tym, że na owe turnieje ściągnąć możesz różnych wojowników, potwory, a nawet magów. Rodzaj zaproszonych gości warunkuje koszt całej imprezy, najwięcej płaci się oczywiście za magię. Na szczęście poniesione koszty szybko się zwracają, otrzymujesz bowiem możliwość wzbogacenia armii o nowe rodzaje wojsk, a mieszkańcy miasta zamiast myśleć o rebelii, bawią się widokiem walczących zawodników. Czyli przyjemne z pożytecznym.











PONURO

Niestety, na ekranie pomysł ten wygląda bardzo blado. Zresztą nie tylko on jeden. Patrząc na całą grę ma się wrażenie, iż autorzy zapomnieli, iż czasy VGA odchodzą powoli w przeszłość, a grafika, jaką prezentuje **KaW**, już dawno wyszła z użytku. Toporne ikonki żołnierzy, mało przejrzysta plansza gry, niczym nie różniące się między sobą miasta, wszystko to sprawia, iż gra wygląda mało estetycznie, a wypatrywanie na ekranie armii i miast po prostu denerwuje. Nic dziwnego, że w rezultacie człowiek zaczyna bardziej myśleć o wyłączeniu komputera, niż o grze. Resztka powabu, która zostaje grze po wytknięciu wszystkich jej słabości nie wystarcza niestety na dłuższe męczenie się.

Piotr Orcholski



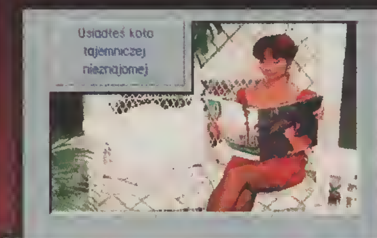
DATA GIRL

Producent: Virtual Reality

Trzeba przyznać, że producenci gier nie rozpieszczają amigowców. Czasy, kiedy na ten typ komputera pojawiał się hit za hitem, wydają się tak odległe, jak epoka dinozaurów. Jedni upatrują przyczynę takiej sytuacji w fatalnej promocji Amigi, jaką przez lata prowadził Commodore, a potem Escom, inni zaś w zbyt wolnym rozwoju architektury „przyjaciółki" lub zgoła jego kompletnym braku. Bez względu na to, jaka jest prawda, jednej rzeczy w tym wszystkim nie rozumiem - przecież fakt, że nowych Amig nie sprzedaje się tyle, co kiedyś, nie oznacza wcale, że nie ma ich w domach. Wszak ci, którzy kiedyś kupili swoje ukochane maszynki, wciąż je posiadają i tylko czekają, aby wydać ostatnie oszczędności na nowe gry i programy. W dodatku są to chyba najwierniejsi fani, jacy istnieją - żaden pecetowiec nie ubóstwia tak swojego „niebieszczaka", jak amigowiec swoją „przyjaciółkę". I co z tego? No właśnie, nic. Albo prawie nic, bo na szczęście coś w tym temacie ostatnio drgnęło, choć na rezultaty przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Miejmy nadzieję, że VISCorp łacno przyczyni się do zmiany sytuacji.

Dajmy spokój tym biadoleniom. Właściwie chciałbym tu mówić o czymś zupełnie innym, a mianowicie o... erotyce. Hurrra! - krzyknie ktoś. Może i „hurrra", a może i „łeee".

Date Girl, jak sugeruje to reklama na okładce gry, jest pierwszą częścią erotycznego cyklu (albo jedną z pierwszych - trudno zrozumieć). Dalsze hasła reklamowe zapewniają, że w odróżnieniu od innych tytułów „nikt w niej nie ginie, nie leje się krew zabijanych obcych czy kosmitów" (nie wiedziałem, że jest jakaś różnica między obcymi i kosmitami - przyp. red.), a także że „zwycięzcą zawsze zostajesz Ty". OK, myślę sobie, trzeba to sprawdzić.









Bohaterką programu, poza Tobą w roli głównej, jest Vida, panienka przygodnie spotkana w hotelowym barze. Twoim zadaniem jest zapoznanie się z nią, a dokładniej - poderwanie jej i... Resztę pozostawmy docieklliwym. Jedyną sugestią niech będzie zdanie, które zawarto na froncie opakowania - UWAGA! TYLKO DLA DOROSŁYCH!



Graficznie, trzeba to uczciwie przyznać, rzecz prezentuje się nawet nieźle. Digitalizowane fotografie robią po prostu swoje. Gorzej z animacjami, których zwyczajnie brakuje (poza jedną, w dodatku fatalną). Dźwięk ani oszałamia, ani odstręcza - ot, muzyka jest i gra. Przy okazji, szkoda, że nie pomyślano o mowie. Rzecz pozornie prosta, a ile dodaje. Następna sprawa to fabuła programu. Co tu dużo mówić, jest ona nieco toporna - jak we wszystkich tego rodzaju „dziełach". Wiadomo, chodzi przecież o jedno. Niestety. Szczerze mówiąc, uproszczenia, które tu zastałem, choć nie należę do osób pruderyjnych, trochę mnie zdenerwowały, ale zdaję sobie sprawę, że to już kwestia gustu. Poza tym program jest po prostu za krótki i uważam to za największą wadę **Date Girl**. Jego całkowite przejście wprawnemu graczowi zajmie nie więcej niż... 3 minuty! Dokładnie, bo mierzyłem czas z zegarkiem w ręku.

Jak zapewne zauważyłeś, w powyższym tekście unikałem słowa „gra" i robiłem to nieprzypadkowo. Otóż moim skromnym zdaniem **Date Girl** grą po prostu nie jest. Dlatego zresztą w metce nie pojawia się ani określenie gatunkowe, ani ocena. Najprościej mówiąc, mamy tu do czynienia z interaktywną wersją magazynu dla panów (a właściwie mini-magazynu, bo zawierającego jedynie jedną „historyjkę"). Wnioskuję, że skoro magazyny te sprzedają się w sporych nakładach, także cykl **Date Girl** znajdzie swoich zwolenników. Inna sprawa, że sam nie będę do nich należał. I nie dlatego, żebym nie był miłośnikiem kobiecego ciała, ale dlatego, że po prostu szkoda mi na takie programy czasu. Wolę prawdziwe gry, które - mam nadzieję - zaczną w końcu pojawiać się na naszą ukochaną „przyjaciółkę". Jednocześnie zdaję sobie sprawę, że w obliczu sytuacji, o której pisałem na wstępie, dla wielu amigowców **Date Girl** będzie stanowić „grę" o charakterze zastępczym. No cóż - na bezrybiu i rak ryba.

Banzai

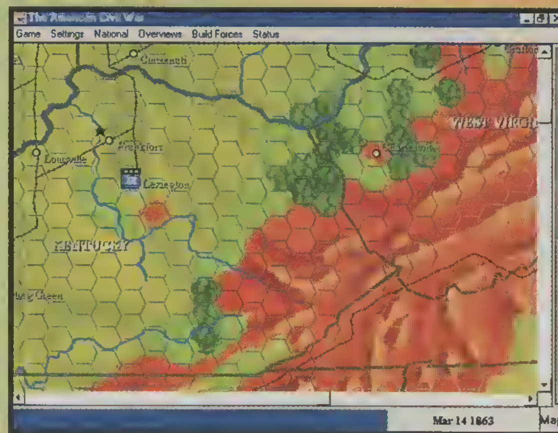
Data Girl
BEZ KLASYFIKACJI
BEZ KLASYFIKACJI

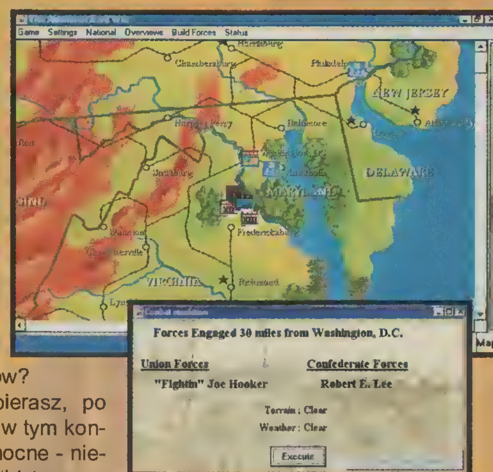
1 MB RAM
też AGA

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

AMERICAN CIVIL WAR

Producent: Interactive Magic





CO MY TU MAMY?

Producenci gier strategicznych często opierają swe dzieła na prawdziwych konfliktach, rzadko jednak nawiązują do amerykańskiej wojny secesyjnej. Wysililem pamięć i odnalazłem zaledwie dwa tytuły, w których można było kierować poczynaniami wojsk północy i południa. Pierwszy z nich to stara już gierka ***The Blue and The Gray***, drugi - jeszcze starszy program - to ***North & South***, który traktował w dodatku temat z przymrużeniem oka. No i zapowiadane *Civil War Sierry*. Dziś dołącza do nich **American Civil War**, produkt mało znanej firmy **Interactive Magic**.

W tej grze zadaniem gracza, czyli Twoim, jest zadecydować o losie Stanów (niekoniecznie) Zjednoczonych. Stając po stronie Unii bądź Konfederacji, przyjdzie Ci kontrolować wojska lądowe, marynarkę, obronę miast i przemysł wojenny. Gra skupia się głównie na aspekcie militarnym, jednak widoczne są też akcenty polityczne, ekonomiczne i dyplomatyczne.

JAK TO WYGLĄDA?

Gra prezentuje się całkiem nieźle. Choć sama zajmuje tylko pięćdziesiąt kilka megabajtów, w skład zestawu wchodzą dwie płyty CD. Na pierwszej z nich znajduje się sama gra, zapowiedzi przyszłych produktów firmy **Interactive Magic** oraz demka poprzednich: ***Apache Longbow, Star Rangers, Capitalism***. Zawartość drugiej płyty to program ***Fateful Lightning***. Jest to multimedialna historia wojny secesyjnej. Na jej zawartość składają się tekst, mapy, zdjęcia i filmy wideo z rekonstrukcji przebiegu walk. Widać, że program powstał w bardzo krótkim czasie. Całość wygląda trochę „surowo", a miejsce na płycie nie zostało wykorzystane nawet w połowie. Mimo tego program ten stanowi atrakcyjny dodatek do gry.

DOKŁADNIEJ

Gra działa pod Windowsami, nie tylko '95. Grafika prezentuje się bardzo dobrze. Ładna, kolorowa mapa i zdjęcia z walk jako tło wszelkiego rodzaju komunikatów. Intro to tylko seria obrazków z mówionym komentarzem, lecz nie sądzę, by stanowiło to wadę. W końcu **ACW** nie jest grą o szybkiej akcji, a wprowadzenie musi być. Efekty dźwiękowe są, ale na tym kończą się ich zalety. Za to muzyka, zapisana na ścieżkach audio kompaktu, jest doskonałej jakości i doskonale pasuje do czasu akcji. Kto wie, może w roku 1860 utwory te znajdowały się na szczytach list przebojów?

Na początku wybierasz, po czyjej stronie staniesz w tym konflikcie, Unii (stany północne - niebiescy) czy Konfederacji (stany południowe - szarzy). Określasz też rok, od którego zaczynasz, czas trwania kampanii, zgodność z historią, stolicę Konfederacji, szansę na interwencję Europy oraz rodzaj rozgrywki. Dostępne są cztery typy gry:

- człowiek kontra komputer - normalka, wiadomo, o co chodzi,
- człowiek kontra człowiek (twarzą w twarz) - na jednym komputerze, w turach,
- człowiek kontra człowiek (przez e-mail) - grasz swoją turę i wysyłasz zapisany stan gry drugiemu, on robi swoje i odsyła grę do Ciebie i tak w kółko,
- komputer kontra komputer - demo, przy którym można się podszkolić.

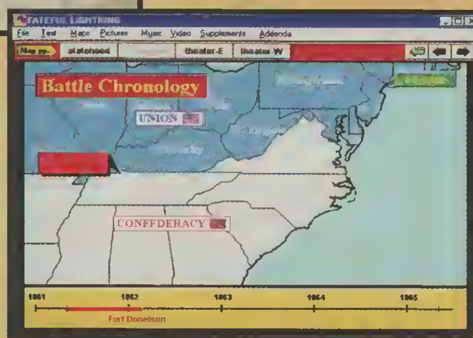
Rozgrywka toczy się w turach po tydzień czasu każda. Można wyłączyć siatkę pól, można też ukryć przeciwników, aby w razie spotkania zaskoczenie było większe. Jeśli Europejczycy zdecydują się na interwencję, to ich oddziały będę oznaczone kolorem czerwonym (Brytyjczycy) lub innym odcieniem niebieskiego (Francuzi). Jeśli będziesz po odpowiedniej stronie, możesz liczyć na ich pomoc. Kierowanie oddziałami, tworzenie nowych, zmiana dowódców, rekrutacja i podobne rzeczy to chleb powszedni każdego prawdziwego stratega, więc nie będę się nad nimi rozpisywał.

PODSUMOWUJĄC...

American Civil War przeznaczona jest dla wąskiej grupy odbiorców - prawdziwych strategów z krwi i kości. Jeśli myślisz, że dobry z Ciebie strateg, bo skończyłeś kilka misji w ***Command & Conquer*** czy ***Warcrafcie***, to się grubo mylisz. Lepiej trzymaj się z daleka od **ACW**. Jeśli jednak kochasz spędzać długie wieczory na mozolnym przesuwaniu prostokącików po sześciokątnych polach, a do Twoich faworytów zaliczają się **Allied General, Fantasy General** i inne produkty firmy ***SSI*** czy też seria ***V for Victory***, polecam Ci zapoznanie się z **ACW**. Spędzony nad grą czas na pewno nie będzie dla Ciebie stracony.

Kamil Szafara

PS. Grafika Windows powinna być w trybie 256 kolorów. Odpalanie gry z inną paletą może skończyć się dość dziwnie. Kiedy próbowałem z 16 milionami kolorów, **ACW** nie zdołała odpalić się w ciągu 10 minut i zrobiła na dysku ponad trzydziestomegowego swapa.



American Civil War

7 6 8

STRATEGICZNA

PC

486 DX
8 MB RAM, Windows
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90



W panteonie gier komputerowych pojawiła się właśnie nowa produkcja firmy **Activision** zatytułowana **Isis***. Gra należy do coraz modniejszej ostanio grupy gier interaktywnych. Poza tym nie jest klasyczną przygodówkę, gdyż zawiera sporą dawkę zagadek charakterystycznych dla grupy gier logicznych. Fabularnie **Isis** zbieżna jest z filmem „Gwiezdne wrota", choć podobieństwo jest powierzchowne i dotyczy raczej pomysłu, niż konkretnego wątku.

Producent:
Snow Lion Entertainment/Activision

Isis

Przez wiekl statek kosmiczny o nazwie **Isis**, notabene wyglądający jak wielki uskrzydlony robal, tkwił uwięziony w obcym świecie. Powodem była erupcja wulkanu, która zamknęła wrota. W tym czasie pilnująca statku bogini **Isis** (ta ze starożytnego Egiptu) wysłała w przestrzeń trzy klejnoty, aby przywołać pomoc. Kiedy pojawiasz się w grze, wrota między światami zaczynają się otwierać. Po tysiącu lat statek kosmiczny może znów powrócić do Twego wymiaru. Ładunkiem statku jest muzyka. Jej uzdrawiające dźwięki mają przynieść nadzieję zmęczonej Ziemi (cóż za dziwaczny pomysł). Gdy zjawiasz się wewnątrz piramidy, w której uwięziony jest ów pojazd, wulkan znowu staje się aktywny i może w każdej chwili ponownie zamknąć przejście. Twym zadaniem będzie odszukanie klejnotów, które zostały ukryte wewnątrz piramidy oraz wśród zakamarków statku i umieszczenie ich w odpowiednim miejscu. Dla jasności, klejnoty owe stanowią napęd statku i bez nich powrót do naszego wymiaru jest niemożliwy.

W misji tej pomagać Ci będzie pojawiająca się co pewien czas bogini **Isis** (szczerze mówiąc wyglądająca raczej jak króliczek Playboy'a, niż istota boska. Niczym Twoja opiekunka, będzie prowadzić Cię krok po kroku, aż do szczęśliwego (bądź nie) zakończenia.



Gdy rozwiążesz już wszystkie zagadki (czasem tak proste, że aż wstyd) i odnajdziesz wszystkie klejnoty, czeka Cię podróż przez eter. W nagrodę ujrzysz na ekranie koncert na żywo zespołu Earth, Wind & Fire. I to, moim zdaniem, pierwszy mankament gry. Tajemnicza bogini, statek kosmiczny, zagrożenie - wszystko tak zgrane, że tworzy niezły klimat, a tu nagle pojawia się murzyńska kapela przygrywająca współczesne rytmy (prawie w rytmie disco). Zresztą nie jest to jedyny konktakt z tą grupą. Podchodzisz sobie do dziwnej maszyny, myślisz, pewnie kolejna zagadka, a tam niespodzianka - członkowie zespołu opowiadają swoją historię. Kto wymyślił?!

Isis standardowo proponuje pierwszoosobową narrację, tak więc w trakcie gry obserwujesz otoczenie z perpektywy bohatera. Aby przemieścić się z jednej lokacji do drugiej, musisz użyć myszki, przesuwając kursor po ekranie w odpowiednie miejsce. Ten, zmieniając swój wygląd, będzie wskazywał Ci kierunek ruchu lub możliwe do wykonania zadania. I tu kolejna wada, jaką jest zobrazowanie ruchu. Przyśpieszasz wtedy do zawrotnej prędkości, jakbyś leciał, a nie szedł. Raz że utrudnia to orientację, dwa że nie pozwala zauważyć istotnych dla gry szczegółów, a trzy że po prostu pozbawia możliwości podziwiania zastanego świata. Oczywiście, można to przewrotnie uważać także za plus, tłumaczą, że w ten sposób uniknięto w grze niepotrzebnych dłużyzn, niemniej ja wolałbym klasyczne rozwiązanie.

Trójwymiarowa grafika, mimo iż nieźle podtrzymuje klimat gry, niczym szczególnym nie zachwyca. Ot, seria zwykłych (dzisiaj już tak), renderowanych widoczków, kilka animacji, wymyślna scenografia.

Jeśli chodzi o muzykę i efekty dźwiękowe, to biorąc pod uwagę, że podpisała się od tym produktem firma Panasonic, wolę całą kwestię przemilczeć.

W sumie, **Isis** nadaje się do grania, ale pod warunkiem, że nie będzie się zwracało uwagi na wspomniane błędy. Dopusz-czam także myśl, że wytknięte przeze mnie mankamenty dla kogoś innego mogą nimi wcale nie być. Im gra z pewnością przypadnie do gustu.

RAPOL

*/ Mniej zorientowanym wyjaśniam, że Isis to inaczej Izyda, małżonka Ozyrysa, czczona niegdyś jako władczyni Nieba i Ziemi. Jej atrybutami były zdobiące głowę krowie rogi z tarczą słoneczną pomiędzy nimi oraz trzymane w dłoni berło lub znak ankch.

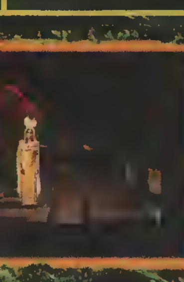


Isis
8 | 3 | 6
PRZYGODOWA

PC: 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, Win'95, CD-ROM, SVGA
Mac: 68040/33, 8 MB RAM, CD-ROM, system 7.1

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90













Firma **Activision** to praktycznie światowa czołówka w branży gier komputerowych. Takie hity, jak ***Zork Nemesis***, ***Spycraft*** czy cykl ***MechWarrior*** mówią same za siebie. Tym razem ludzie z tego teamu postanowili zrobić coś dla dzieci, w rezultacie czego powstała gra **Earth Worm Jim**.

EARTHWORM JIM

Producent: Activision

Trzeba przyznać, że twórcy stanęli na wysokości zadania. Ich wysiłek został zresztą doceniony, gdyż **Earth Worm Jim** uzyskał tytuł najlepszej gry platformowej 1995 roku, przebijając takie hity, jak ***Aladdyn*** czy ***Król Lew***.

Główny bohater to postać śmiesznej, nieco wyrośniętej dżdżownicy. Jim, bo tak właśnie ma na imię owo boże stworzenie, postawił sobie za cel uratowanie damy swego serca, Księżniczki Jak Jej Tam. Skacząc, strzelając, wymachując głową niczym batem i biegając przemierza kolejne poziomy, a jest ich aż 20, aby wreszcie stoczyć końcową walkę z Królową Flachą. Na każdym kroku coś na niego czyha. Stwory z zębami ponad uszy, ptaszyska, klozety, osy, krowy i inne lodówki - to tylko niektóre z niespodzianek.

Akcja nie zwalnia swego tempa ani na sekundę, chyba że odrywasz się od gry. Zresztą nawet wtedy Twój Super-Robak nie stoi spokojnie w miejscu (takie z niego ruchliwe nasienie).



Oczywiście, jak łatwo się domyślić, cała gra posiada bardzo dużą dawkę humoru. Co ważniejsze, jest to humor przystosowany do wieku, a więc pozbawiony brutalności i wulgarności. Polecam wszystkim na samym początku nie przerywać czołówki, gdyż to, co w niej wyprawia Jim, jest nie do opisania - trzeba to zobaczyć!

Zarówno muzyka, jak i strona dźwiękowa gry prezentują sobą bardzo wysoki poziom. Większość efektów to odgłosy wydawane przez Jima i jego wrogów. Grafika oczywiście uzupełnia całość, nadając jej wymiar humorystycznego fantasy w bardzo dobrym wydaniu. Ponadto animacja postaci jest płynna i pełna. Ktoś, kto pracował nad ruchami ciała głównego bohatera i jego znajomych, musiał się bardzo napracować i zasługuje na pochwałę.

W dobie gier, w których króluje przemoc, **Earth Worm Jim** jest miłą odskocznią, dlatego grę polecam nie tylko dzieciom, do których gra jest kierowana przede wszystkim, ale także do tych starszych. Czasem dobrze jest odpocząć od codziennej, ciężkiej harówy, jaką jest masakrowanie kolejnych hord potworów. Kiedyś pomagał w tym ***Zool***, teraz - **Earth Worm Jim**.

Izabela Makowska











Earth Worm Jim

9 9 9

ZRĘCZNOŚCIOWA



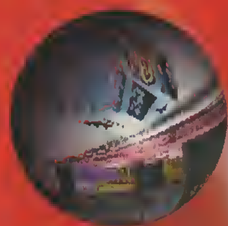
PC

486 33 MHz
8 MB RAM
CD-ROM, Win'95

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

DODATEK SPECJALNY ŚGK

KONSOLA







SPIS TREŚCI

NOWINKI

ZAGRYWY

SPRZĘCICHO

RÓŻNOŚCI

Witajcie!

Już niedługo tak zwane pecety podzielą los dinozaurów. Panujące niepodzielnie blaszaki odejdą w zapomnienie i staną się re-liktami przeszłości. Za parę miesięcy nikt nie będzie o nich pamiętał. Co zajmie ich miejsce?! To oczywiste - konsole! Ha, ha, ha...

A teraz już poważnie. W tym numerze ŚGK otwieramy nowy dział poświęcony w całości konsolom do gier. Nosi on tajemniczą (hmmm...) nazwę KONSOLA i jest właściwie pismem w piśmie. Mam nadzieję, że szamponowa koncepcja DWA W JEDNYM przypadnie Wam do gustu - wszak konsolowcy nareszcie znajdą w ŚGK coś dla siebie, zaś komputerowcy będą mieli okazję szerszego spojrzenia na świat gier.

Ten numer KONSOLI zdominowany został przez Sega Saturn. Możecie tu dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy o tej konsoli i o historii Segi. Są także opisy gier na Playstation i Jaguara oraz triki. Na razie tyle, ale wkrótce będzie tego jeszcze więcej. Zapraszam też do wypełnienia ankiety (z nagrodami!). Pozwoli ona zorientować się w Waszych gustach i oczekiwaniach.

Za miesiąc, między innymi, parę istotnych informacji o Nintedo 64. Październikowy numer powinien trafić w Wasze ręce prawie jednocześnie z rozpoczęciem sprzedaży tej konsoli w USA. Będziecie na bieżąco.

Adam Gregrowicz

DESTRUCTION DERBY 2

Kategoria: Wyścigi
Producent: Psygnosis
Konsola: Sony Playstation

Rewelacyjne rozbijanie samochodów znane z PSX i PC będzie miało kontynuację. **DD2** jest znacznie rozbudowana w porównaniu z pierwszą częścią. Jest więcej torów i są one znacznie dłuższe. Jest również więcej typów samochodów do wyboru. Engine został poprawiony i pozwala teraz na skoki, pochyłe jezdnie i jazdę po ukośnych bandach. I, podobno, wszystko działa szybciej niż poprzednio. Grać można samemu lub we dwójkę (po połączeniu dwóch konsol kabelkiem). **Destruction Derby 2** ma dużą szansę zostać światowym hitem. Premiera w listopadzie.

A.G







WIPEOUT XL/2097

Kategoria: Wyścigi
Producent: Psygnosis
Konsola: Sony Playstation

Hit na PSX-a, ***Wipeout***, doczekał się kontynuacji. Nowy odcinek w USA znany będzie pod nazwą **Wipeout XL**, a w Europie jako **Wipeout 2097**. W sequelu ma być sześć tras, cztery stopnie trudności i 15 pojazdów do wyboru. Największa różnica w porównaniu z pierwszą częścią to możliwość uszkodzenia bolidu i związana z tym konieczność zjazdów do pit-stopu. **Psygnosis** zapowiada, że sterowanie będzie trochę łatwiejsze, nie znaczy to jednak, że nowy **Wipeout** będzie łatwizną. Grafika jak zwykle odlotowa. Na ścieżce dźwiękowej czadowa muzyka Tima Wrigh-ta, Fluke'a i innych. **Wipeout XL/2097** ma wyjść wczesną jesienią.

A.G.





VIRTUA FIGHTER 3

Kategoria: Bijatyka
Producent: Sega
Konsola: Sega Saturn

Seria ***Virtua Fighterów*** rośnie. **Sega** skończyło prace na **Virtua Fighter 3**. Oprócz wojowników znanych z ***VF2***, są dwie nowe postacie - grubas walczący stylem (?) z wrestlingu i siostra Akiry - Ume-nokoo Jiani. Grubas jest tak gru-by, że gdy kopnie się go w brzuch, to widać jak faluje. Dokładność odwzorowania postaci i płynność ich ruchów przewyższa wszystkie gry tego typu. Na razie **VF3** jest na automaty, wersja na Saturna ma być pod ko-niec roku.

A.G.







29 WRZEŚNIA DINOZAURY BĘDĄ LATAĆ!

Kategoria: Sprzęt
Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64

Takim hasłem Nintendo reklamuje wejście na rynek amerykański swojej najnowszej konsoli - Nintendo 64. W Japonii sprzedaż N64 rozpoczęła się 23 lipca, a 29 września czeka to Stany Zjednoczone. Czemu więc september 30th (30 września) na plakacie obok? Bo tak miało być najpierw. W połowie sierpnia Nintendo przesunęło premierę na 29-tego. Do Europy N64 ma trafić późną jesienią. Proponowana przez Nintendo cena to 199.95 dolarów. Konsola pokazywana była już na Shoshinkai Trade Show w Japoni i na targach E3 w Los Angeles. Wszędzie wzbudzała zachwyt swoimi możliwościami i proponowanymi grami. Szykuje się poważny rywal dla PSX i Saturna. Więcej informacji o Nintendo 64 już za miesiąc.



A.G.

DAYTONA USA

Producent: Sega Sports



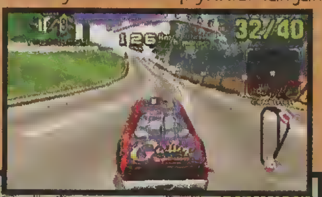
Wyścigi, wyścigi i jeszcze raz wyścigi. Chyba jeden z najbardziej lubianych rodzajów gier, co nie powinno dziwić, bo kto nie lubi pędzić ulicami z prędkością około 300 km/h. Aby komputerowy rajd wyglądał realistycznie, wymaga trójwymiarowych, odpowiednio teksturowanych samochodów i ślicznych, płynnie przesuwanych widoczków, do tego z kolei potrzebuje maszyny, która da sobie z tym wszystkim radę, a więc konsoli - na przykład Saturna.

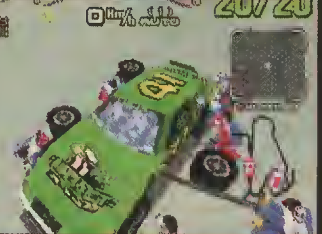


Daytona USA jest konwersją z tak zwanych Arcade Machines, czyli automatów do gier, bardzo popularnych w Stanach. Przeróbki dokonali programiści z AM2 (sekcja Segi do tworzenia gier na automaty, Sega ma trzy takie oddziały) i wyszła im doskonała gra. Dynamika jazdy jest niesamowita. Ogromną prędkość wprost czuć. Ani na chwilę nie można oderwać oczu od trasy. Zadbano nawet o efektowny wygląd kraks. Samochód po rąbnięciu w mur nie wygląda już tak samo, jak poprzednio. Po zderzeniu auto jedzie jakby chciało, a nie mogło. Jedynym wyjściem jest wtedy zjazd do pit-stopu (nieźle animowane ludziki wymieniają koła i tankują paliwo).

Największą wadą **Daytony** jest brak możliwości gry w kilka osób. Nie ma ani opcji ścigania się dwóch graczy na jednej konsoli, ani połączenia się z inną maszynką przez kabelek (a przecież Saturn ma stosowne złącze). Tras też jest malutko - tylko trzy sztuki - ale przynajmniej się nie nudzą (ostatnia jest diabelnie trudna). No i ta muzyka - nic, tylko słuchać.

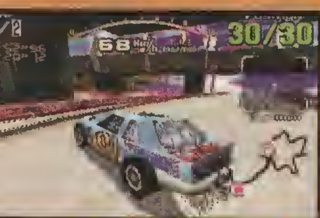
Daytona jest jedną z pierwszych gier na Saturna, nie należy się więc spodziewać po niej żadnych fajerwerków. Co prawda, samochody i krajobrazy wyglądają rewelacyjnie, jednak obraz zmienia się mniej więcej co dwie ramki (choć taki PeCet to wyświetlałby pewnie co 10). Ideał to zmiana co jedną ramkę - wszystko wygląda wtedy doskonale płynnie. Tak jak wszędzie, także w oprogramowaniu konsol widać ciągły postęp. Gry robią się coraz bardziej kolorowe i działają coraz płynniej. Widać to doskonale w przypadku **Daytony** i ***Sega Rally.*** To ostatnie to najnowsze, wprost odlotowe wyścigi, które pokazują, co naprawdę można wycisnąć z Saturna, ale dokładniej o tym za miesiąc.





Yakuza





KONSOLA:	**Sega Saturn**
PRODUCENT:	**Sega Sports**
DYSTRYBUTOR:	**Bobmark**
TYP:	**wyścigi**
OCENA:	75%

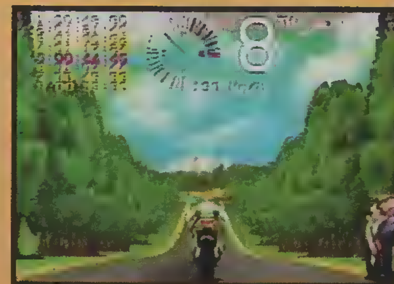
SUPER BUMOUT

Producent: Atari



Jakże rzadko pojawiały się na ekranach naszych monitorów lub telewizorów wizerunki superszybkich motorów. Znacznie częściej widywaliśmy wyścigi samochodowe. Teraz, wraz z nadejściem konsol nowej generacji, sytuacja może ulec poprawie.

Super Burnout jest jednym z szybszych, o ile nie najszybszym, symulatorem wyścigów motocykli, w jakie można pograć we własnym domu (czyli przeznaczonym na domowe konsole). Do wyboru masz sześć zróżnicowanych maszyn, a po użyciu pewnego triku możesz pojeździć jeszcze jednym. Nazywa się on PUNISHER i jest chyba najlepszy. Istnieje możliwość gry na kilka sposobów - mistrzostwa świata, trening na jednym z ośmiu torów lub nawet pojedynek ze znajomym (ekran dzielony jest wtedy na dwie części, podobnie jak w ***Lotusie***).



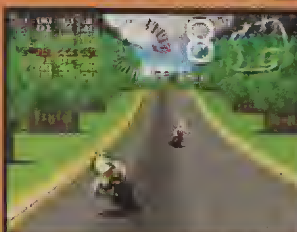
Grafika gry nie jest może rewelacją, ale za to jest bardzo kolorowa, a animacja super szybka. Takiej płynności już dawno nie widziałem. Rewelacyjnie wygląda szosa, po której pędzimy. Szkoda tylko, że motorki, drzewa itp. nie są wektorowymi obiektami z nałożonymi teksturami, tylko skalowanymi bitmapami. Muzyka jest dość dobra, ale także nie taka, jak być powinna na 64-bitowych konsolach. Obsługa gry jest dość łatwa, chociaż na początku pewne trudności może sprawiać opanowanie hamowania naprzemiennie z dodawaniem gazu.

Super Burnout bardzo przypomina starsze wyścigi w stylu wspomnianego już ***Lotusa***. Przewyższa je, oczywiście, pod względem płynności animacji oraz ilości kolorków na ekranie. Porównanie z najnowszymi wyścigami nie wypada jednak tak różowo.



Wujek Włodek





KONSOLA:	**Atari Jaguar**
PRODUCENT:	**Atari**
DYSTRYBUTOR:	**Nirage**
TYP:	**wyścigi**
OCENA:	60%

SEGA SATURN

Dystrybucja: Bobmark International, 01-034 Warszawa, ul. Smocza 18, tel. 38-05-02

22 listopada 1994 roku przed największym centrum handlowym w Akihabara - elektronicznej Mekce Japonii - utworzyła się kolejka złożona z ponad 600 osób. To maniacy gier komputerowych stanęli w rządku, aby kupić najnowszy hit Segi, konsolę do gier wideo - Sega Saturn. Według danych Segi, przez pierwszych 10 dni sprzedano w Japoni 500.000 sztuk tego potwora. Sega Saturn to pierwsza konsola nowej generacji, która pojawiła się na rynku. Sony Playstation trafiło do sklepów (mowa o Japonii) dwa tygodnie później.

CO TO JEST?

Sega Saturn to konsola do gier o możliwościach spotykanych do tej pory tylko na automatach w tzw. salonach. Czyli z ultra płynną grafiką w 16 milionach kolorów, stereofonicznym dźwiękiem i specjalizowanymi procesorami bijącymi na głowę wszystko, co było do tej pory. Do tego typu urządzeń należą, oprócz Saturna, Atari Jaguar, Sony Playstation i nieznane w ogóle w Polsce 3DO. Z wymienionych systemów najwyższy poziom (zarówno pod względem możliwości technicznych, jak i gier) reprezentuje Saturn i PSX. Oba urządzenia stoją na bardzo wyrównanym poziomie I ani mi w głowie wypowiadać się, które z nich jest lepsze. Jedno jest pewne. Do tej pory na świecie sprzedało się więcej PSX-ów, niż Saturnów. Możliwe, że dzięki lepszej jakości gier na PSX. To jednak już przeszłość. Najnowsze produkcje na Saturna dorównują, a czasami przewyższają to, co można było zobaczyć na PSX.

Z ZEWNĄTRZ

Sega Saturn jest całkowicie czarną, niewielką skrzynką (troszeczkę większą od Playstation). U góry znajdują się klapka na dodatkowe cartridge (np. karta rozszerzenia pamięci) i tylko trzy guziki - włącznik zasilania, RESET oraz przycisk otwierający klapkę CD-ROM. To wszystko, co jest potrzebne do obsługi Saturna. Z przodu są dwa gniazda na joypady (lub inne tego typu rzeczy). Na tylnej ściance jest gniazdko wyjścia sygnału obrazu i dźwięku, złacze do połączenia z drugią konsolą „w sieć" i slot na dodatkowy moduł dekodera MPEG (pozwalający na odtwarzanie płyt VideoCD).

I OD ŚRODKA

Podstawowe dane techniczne przedstawione są w ramce obok. Bliższego omówienia warte są układy graficzne, mogące naprawę sporo.

VDP 1 - pierwszy układ VDP (Video Digital Processor) obsługuje ruchome obiekty (tak zwane sprites). Oprócz ich wyświetlania potrafi je bezproblemowo przeskalować, obrócić, na-rzucić na nie teksturę i tak z 10 milionami obiektów na sekundę.

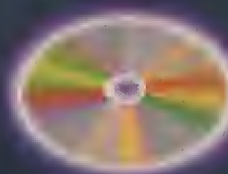
VDP 2 - drugi procesor graficzny zajmuje się tłami. Potrafi obsłużyć do pięciu niezależnych płaszczyzn. Dodatkowo jest w stanie płynnie obracać dwa z nich, kolejne dwa skalować, a wszystko to przesuwać w pionie lub poziomie. Do tych możliwości dochodzi jeszcze umiejętność sprzętowego kreślenia linii i wielokątów z cieniowaniem Gourauda.

BAJERY

W zestawie z Saturnem jest tylko jeden joypad. Drugi trzeba sobie dokupić we własnym zakresie i to koniecznie. W większość gier gra się o wiele lepiej z żywym przeciwnikiem niż przeciwko komputerowi (Virtua Fighter jest najlepszym przykładem). Na temat wygody firmowych joypadów słyszałem wiele głosów. Jedni twierdzą, że jest beznadziejny, inni - że doskonale leży w dłoniach. Cóż, kwestia gustu. Niezadowoleni mogą sobie kupić inne joysticki. Oprócz standardowych joypadów Sega produkuje również Arcade Racer (kierownica idealna do wyścigów) i Virtua Stick (joypad z kijkiem, ponoć doskonały do tzw, gier walki). Jest tak-


TELEWIZOR (SCART)

MODUL


CD-ROM

JOYPAD


VIRTUA STICK

SEGA - ROK PO ROKU

1954

Amerykanin David Rosen zakłada w Japoni firmę nazwaną Service Games Co. Celem SG ma być projektowanie gier (wówczas jeszcze nie komputerowych).

1956

David Rosen rozpoczyna import mechanicznych gier na monety (coin-up), bardzo popularnych wśród amerykańskich żołnierzy stacjonujących w bazach wojskowych w Japoni.

1965

Rosen decyduje się produkować własne coin-up. Rozpoczyna od wytwarzania szaf grających dla Tokyo. Produkty Service Games oznaczane są symbolem „SEGA" - od SErvice GAmes. Ten skrót zostaje oficjalnym logo firmy. Sega rozpoczyna produkcję gry mechanicznej „Periscope", która staje się światowym hitem. Rosen sprzedaje kompanię firmie Gulf & Western Industries, zostając jednocześnie jej nowym szefem sprzedaży.

1965-1982

Gulf & Western kontynuuje strategię według zasady „lepsza technologia wygrywa". W roku 1982 Sega osiąga zysk 214 milionów dolarów.

1983

Sega przoduje na rynku. Pokazuje pierwszą grę na płycie CD („Sega Astron Belt"), pierwszą grę 3D („SubRoc-3D") i pierwszą konsolę domową (NSG-1000). Rynek, początkowo rosnący, nagle się załamuje. Gulf & Western wykupuje akcje i sprzedaje amerykańskie aktywa firmie Bally Manufacturing Corp. W Japoni jednak Sega trwa nadal. Rosen razem z Hayano Nakayama i innymi inwestorami wykupuje za 38 milionów dolarów aktywa japońskie.

1984

Sega Enterprises po połączeniu z CSK tworzy Sega Enterprises Ltd., czysto japońską firmę.

1986

Akcje firmy idą w górę. Utworzony zostaje oddział Sega of America, aby wykorzystać gwałtownie rosnący rynek USA.

1989

Sega przedstawia serię udanych gier wideo. Sprzedaż rośnie lawinowo. Sega staje się drugim co do ilości sprzedanych egzemplarzy producentem gier wideo na świecie.

1990

Cena akcji Segi rośnie. Na stanowisko szefa produkcji i marketingu zatrudniony zostaje Tom Kalinske, prawdziwy wizjoner. Jego agresywne metody reklamy i promocji przynoszą niespodziewane sukcesy. Nazwa Sega



ARCADE RACER

MYSZ

SZÓSTNIK

że myszka (bez niej w grach przygodowych ani rusz), pistolet i trójnik (lub raczej szóstnik) pozwalający na przyłaczenia sześciu joypadów do jednej konsoli.

Najnowsze wieści mówią, że Sega skończyło prace nad modemem do Saturna. Ma on pozwalać na dostęp do internetu i granie poprzez sieć telefoniczną. Dostępna też będzie klawiatura i, być może, stacja dyskietek.

GRY, GRY, GRY...

Sega Saturn nie będzie najprawdopodobniej nigdy narzekać na brak oprogramowania. Wszak Sega od lat zajmuje się tylko i wyłącznie produkcją systemów do gier. W skład koncernu Segi wchodzą trzy tak zwane AM R&D (Arcade Machine Research and Developments), czyli sekcje do pisania gier na automaty znające się doskonale na swojej robocie i od samego początku istnienia Saturna przygotowujące konwersje na tę konsolę. Można niemal być pewnym, że wszystkie tytuły z automatów trafią w końcu na Saturna. Jak na razie, gier jest całkiem sporo. W moich wędrówkach po internecie doliczyłem się ponad 200 tytułów, ale pewnie jest ich o wiele więcej. Wśród nich są prawdziwe szlagiery. Najlepsze to Sega Rally, Panzer Dragon (pierwsza i druga część), Virtua Fighter (także dwie części) i Virtua Cop. Oprócz nich są doskonałe gry znane już z PeCetów. Na przykład Myst, SimCity 2000, Magic Carpet, Theme Park lub Discworld.

Pewne też jest, że pozostali producenci gier nie zapomną o Saturnie. Większość z nich wydaje i będzie wydawać gry zarówno na PSX, jak i Saturna.

WRAŻENIA OGÓLNE

Sega Saturn robi bardzo dobre wrażenie. Pogranie na tej maszynce kilka godzin wywołuje tak zwany PeCetowstręt. Moc obliczeniowa Saturna przewyższa dzisiejsze PeCety o kilka lat świetlnych. Również wykonanie Saturna jest niezłe. Nie ma się wrażenia tandetności całego ustrojstwa, jak to ma miejsce choćby w przypadku Amigi CD32. Prawdziwy szok wywołuje długość kabli przyłączeniowych. Razem wzięte (kabel od joypada i do telewizora) mają długość... 5 metrów! To naprawdę sporo. Jeśli już mowa o kablach, to jedynym problemem jest złacze SCART (popularne EURO), którym zakończony jest kabel do TV. W wielu domach stoją telewizory z wejściami typu Chinch, a przejściówki EURO-Chinch są praktycznie nie do zdobycia. Jedyne wyjście to zrobić przelotkę we własnym zakresie lub kupić dodatkowy modulator.

W Polsce dystrybutorem Sega Saturn jest firma Bobmark i dobrze to wróży przyszłości tej konsoli w naszym kraju. Wyniki już są. Choćby bardzo dobrze przetłumaczona instrukcja i umowa z firmą ELTORS na serwis Saturnów (w kraju są 132 placówki serwisowe ELTORS-a!). Cena konsoli kształtuje się na poziomie około 1000 zł, a gry są w cenie od 130 do 230 zł. Trochę drożej, niż na PC, ale ceny prawdopodobnie spadną wraz ze wzrostem rynku (większą ilością Saturnów w kraju).

Adam Gregrowicz

MERKURY

WENUS

ZIEMIA

MARS

JOWISZ

SEGA SATURN

URAN

NEPTUN

PLUTON

staje się w USA równie znana jak Nike lub Levis.

1994

22 listopada w sklepach w Japoni pojawia się nowy model - Sega Saturn.

1995

Sega Saturn trafia do Stanów Zjed-noczonych i do Europy. Wszędzie staje się niezaprzeczalnym hitem.

1996

Dzisiaj Sega Enterprises Ltd. mająca siedzibę główną w Japoni obejmuje również Sega Europe Ltd., Sega of Canada Inc, Sega of Mexico Inc. i Sega of America Inc. Firma jest warta około 4.7 miliarda dolarów. Specjalizuje się w projektowaniu, produkcji i sprzedaży systemów oraz oprogramowania gier komputerowych.

Adam Gregrowicz

Podstawowe dane techniczne Sega Saturn

PROCESORY:
32-bitowe RISC Hitachi SH2 (28.4MHz) (razem dwie sztuki)
32-bitowy VDP 1 do obróbki grafiki
32-bitowy VDP 2 również do obróbki grafiki
DSP Yamaha FH1 do obróbki dźwięku
Motorola 68EC000 (11.3 MHz) do wspomagania sterowania dźwiękiem

PAMIĘĆ
2 MB pamięci głównej
1.5 MB pamięci obrazu
0.5 MB pamięci na próbki dźwięku
0.5 MB pamięci cache dla CD-ROM
32 KB pamięci podtrzymywanej bateryjnie

GRAFIKA:
320 x 224
720 x 576 (z przeplotem)
1024/2048 lub 16.7 mln kolorów
Sprzętowe teksturowane, skalowanie, cieniowanie, obracanie, itp.

DŹWIĘK:
32 kanały PCM (Pulse Code Modulation)
8 kanałów FM
16-bitowe próbkowanie z częstotliwością 44.1 kHz
16-kanałowy, cyfrowy mikser

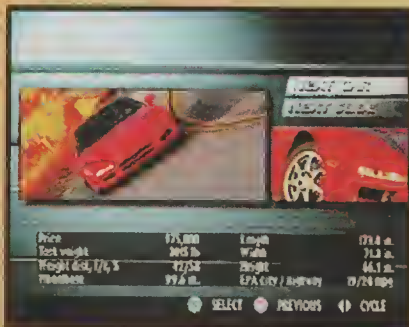
CD-ROM:
prędkość x2 (transfer 320KB/s)
odczytuje: Audio CD, CD+G, CD+EG, Photo CD (po dokupieniu programu ob-sługi), Video CD (po dokupieniu modułu FVM)

ZŁĄCZA:
Złącze na cartridge
Złącze na dekoder MPEG
Wyjście CompositeVideo i RGB (wersja sprzedawana w Polsce posiada wyłącznie kabel zakończony wtyczką SCART)
Dwa złącza do urządzeń sterujących (czyli joypadów)

NEED FOR SPEED

Producent: Electronic Arts

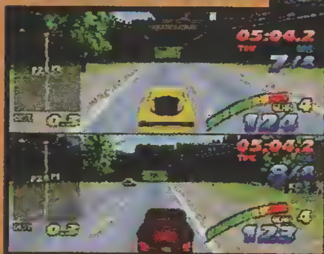
Miłośnicy wyścigów na ekranie TV oszaleją z zachwytu. **Need for Speed** to rewelacyjne wyścigi egzotycznych bryczek. Gra oryginalnie powstała na 3DO, ale zaraz potem skonwertowano ją na PSX-a i PC (błe), a niedługo ma trafić na Saturna. Do wyboru masz osiem wehikułów, np. Porsche czy Lamborghini. Ścigasz się na jednej z siedmiu tras o różnych porach dnia. Twoim przeciwnikiem może być zarówno konsola, jak i znajomy! Gra w dwójkę możliwa jest na dwóch konsolach (połączonych kabelkiem) lub na jednej (ekran podzielony jest na połowę). Gra nie traci w tym przypadku nic ze swojej prędkości, a trzeba zaznaczyć, że jest niesamowicie szybka i bardzo płynna. Grafika jest rewelacyjna. Wystarczy zobaczyć wstawki filmowe, które wyświetlane są na całym ekranie! Nie ma oczywiście tak charakterystycznych dla komputerów (czytaj: PeCetów) „postojów" pomiędzy kolejnymi klatkami. Wstawki te tylko nieznacznie odbiegają jakością od filmów VIDEO. Mogę się założyć, że wielu osobom można by pokazać filmiki z Playstation i myślałyby one, iż oglądają TV. Dużo ważniejsza jest jednak grafika podczas gry. Także i w tym wypadku się nie zawiedziesz. Dopracowane środowisko 3D zapiera dech ilością szczegółów i jakością tekstur. Mijane miasta, lasy, łąki wyglądają bardzo atrakcyjnie. Oprawa dźwiękowa **Need for Speed** także jest super, ale ginie w trakcie gry. Chodzi mi o to, że naszą całą uwagę absorbuje grafika!



Grywalność **Need for Speed** jest olbrzymia, dodatkową przyjemność sprawiają niezwykle efektowne wypadki. Jak już wspomniałem, animacja jest bardzo płynna, dużo płynniejsza niż na PC (powiedzmy - Pentium 100MHz), zaś sama grafika wydaje się bardziej kolorowa, niż na PC. Grę polecam z czystym sumieniem.

Wujek Włodek






KONSOLA:
Sony Playstation

PRODUCENT:
Electronic Arts

DYSTRYBUTOR:
IPS CG

TYP:
wyścigi

OCENA: 95%

MYST

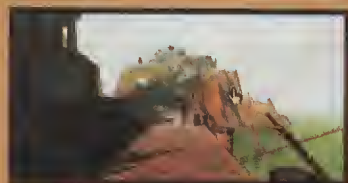
Producent: SunSoft

Myst to jedna z pierwszych przygodówek na konsole, nie jest jednak żadną nowością. Gra ukazała się na PC i Macintosha już w 1994 roku. Była wówczas niezaprzeczalnym przebojem wśród gier przygodowych. Dzisiaj jej blask trochę przygasł. Mimo naprawdę ślicznej grafiki, razi w niej mała ilość animacji i skokowe przejścia między lokacjami. Tak to gry mogły wyglądać na starożytnych 386, a nie na Sega Saturn. Mimo tego **Myst** trzyma się całkiem dobrze. Grę ratuje ogromna ilość widoków do obejrzenia (około 2500) i doskonała fabuła potrafiąca wciągnąć na długie dni.




Pewnego dnia znajdujesz tajemniczą księgę. Otwierasz ją i zaczynasz czytać. Nagle odkrywasz, że znajdujesz się w świecie przedstawionym na stronach księgi. Trafiasz na świat wysp opanowany przez tajemnicze ZŁO. Dziesiątki budynków wypchane niezrozumiałymi dla Ciebie mechanizmami, nauka pomieszana z magią, stare żaglowce i statki kosmiczne. To wszystko czeka na Ciebie w **Myst**.

Jak już wspomniałem, grafika w **Myst** jest perfekcyjna. Mimo użycia techniki renderingu nie ma w widoczkach z **Myst** nienaturalnej sterylności, tak często spotykanej na renderowanych obrazach. Współgrająca z nią muzyka i multum efektów dźwiękowych tworzy jedyny w swoim rodzaju konglomerat tajemnicy i grozy.



Chociaż **Myst** swoimi rozwiązaniami technicznymi trąci czasem myszką, to dzięki genialnemu scenariuszowi jest w stanie utrzymać w napięciu każdego, nie tylko miłośnika przygodówek. Uprzedzam jednak, że do wygodnej obsługi przydaje się myszka. Przesuwanie kursora za pomocą joypada jest koszmarem.

Yakuza

KONSOLA:
Sega Saturn

PRODUCENT:
Sun Soft

DYSTRYBUTOR:
Bobmark

TYP:
Przygodowa

OCENA: 75%




VIRTUA FIGHTER 2

Producent: Sega

Konsole, jak to konsole, słyną z gier akcji czyli z wszelkiego rodzaju strzelanin i bijatyk. Jednym z najsławniejszych produktów tego typu na Saturna jest Virtua Fighter. Tytuł ten w dodatku sprzedawał się na tyle dobrze, że obecnie doczekał się kontynuacji.

Producent **VF2** przypisał jej, jak zwykle, legendę o turnieju, w którym jedenastu najlepszych zmierzy się ze sobą, aby wyłonić tego (lub tą) naj, naj, naj. Oczywiście to zwykłe brednie i wiadomo, że w **VF2** nie chodzi o żadne pojedynki w celu ochrony świata przed złem, lecz o zwykłe mordobicie. I bardzo dobrze. Po co komu filozofia do tak pospolitej czynności, jak walka na śmierć i życie.

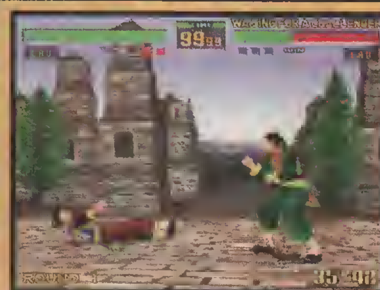


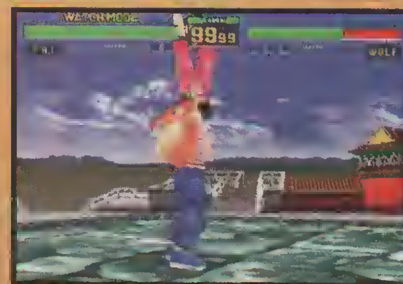
VF2 to bijatyka z ruchomą kamerą i w pełni trójwymiarowymi postaciami. Znaczy to, że walczący wyglądają tak, jak w rzeczywistości (no, może troszkę przesadzam - normalni ludzie nie są zbudowani z setek trójkątów), a obserwuje ich krążąca dookoła kamera.

Przejdźmy do konkretów. W **VF2** masz do wyboru jedną z jedenastu postaci (dziesięć ogólnie dostępnych i jedna ukryta). Każda z nich walczy w innym stylu, choć ich szanse w pojedynku zależą tylko i wyłącznie od Twojej sprawności i pamięci. Z tą pamięcią chodzi o to, że musisz zapamiętać kombinacje dla wszystkich ruchów, ciosów, bloków itp. Każdy z wojowników ma około 40 różnych zachowań! Osiągnięcie w **VF2** poziomu mistrzowskiego to lata treningu.

Komputerowi przeciwnicy mają zaimplementowany algorytm AI (artificial intelligence) czyli pseudo-sztucznej inteligencji. Jeśli będziesz powalał komputerową postać cały czas jednym ciosem, to po jakimś czasie zablokuje ona Twój ruch i wyjdzie z morderczą kontrą. Fajna rzecz, ale i tak najlepsza walka to gra z ludzkim przeciwnikiem. To jest dopiero to! Jeśli nie masz jeszcze drugiego joypada, kup go jak najszybciej.







W **VF2** wszyscy walczący biją się bardzo czysto. Używają tylko i wyłącznie pięści i nóg. Nie ma żadnych broni (noże, szpady itp.) ani czarów, jak np. w ***Toshindenie***. Nie ma także krwi i urwanych rąk czy głów. Taką grę można pokazać każdemu rodzicowi bojącemu się, że jego pociecha przez gry stanie się krwiożerczą bestią.

Grafika w **VF2** jest bardzo płynna. Czasami jakaś ścianka pokaże się nie tam, gdzie powinna, ale to naprawdę rzadkość i w ferworze walki właściwie nie da się tego zauważyć. Tym bardziej, że bardzo „drapieżna" muzyka i odgłosy uderzeń wprowadzają w swego rodzaju trans.

VF2 uważany jest za najlepsze mordobicie na Saturna (tak jak ***Sega Rally*** za najlepsze wyścigi, a ***Panzer Dragon Zwei*** za najlepszą strzelaninę). Jakby komuś było tego mało, to **Sega** przygotowuje już trzecią część ***Virtua Fightera***. Oczywiście, jeszcze lepszą, z jeszcze bardziej zabójczymi ciosami i w ogóle hiper-viper.

Yakuza







KONSOLA:	**Sega Saturn**
PRODUCENT:	**Sega**
DYSTRYBUTOR:	**Bobmark**
TYP:	**Bijatyka**
OCENA:	95%

ANKIETKA

DODATEK SPECJALNY ŚGK KONSOLA

KONSOLA ruszyła! Chcielibyśmy w związku z tym poznać Wasze gusta i poglądy. Proponujemy Wam wypełnienie ankiety, której wyniki wpłyną zapewne na kształt naszego mini-pisemka. Do dzieła...

1. Imię i nazwisko

2. Adres

3. Wiek

4. Miejsce zamieszkania
- wioseczka (do 1 tys. mieszkańców)
- miasteczko (do 50 tys. mieszkańców)
- miasto (do 150 tys. mieszkańców)
- miastucho (ponad 150 tys. mieszkańców)

5. Status
- uczeń szkoły podstawowej
- uczeń szkoły średniej
- student
- pracownik/bezrobotny
- inne (przedszkolak, emeryt itp.)

6. Zainteresowania
- gry komputerowe
- gry RPG
- TV/Video
- muzyka
- sport
- książki
- inne

8. Posiadany komputer



7. Posiadana konsola

- Sony Playstation
- Atari Jaguar
- Amiga CD32
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Nintendo
- Super Nintendo
- Game Boy
- Pegasus
- inna

9. Ulubione gry

- strategiczne
- RPG
- symulatory
- przygodowe
- logiczne
- strzelaniny
- sportowe
- wyścigi
- platformówki
- bijatyki
- inne

10. Plany związane ze sprzętem do grania (kupno, sprzedaż)

11. Co Ci się podoba w KONSOLI?

12. Co Ci się nie podoba w KONSOLI?

13. Twoje propozycje

Ankietę należy przesłać do końca października na adres:

Świat Gier Komputerowych
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

Wśród uczestników ankiety rozlosowane zostaną nagrody-niespodzianki.

VAL D'ISERE SKIING AND SNOWBOARDING

Producent: Atari

Po raz pierwszy miałem możliwość zaszaleć na nartach za pośrednictwem maszyny do grania. Muszę przyznać, że możliwość taka ma kilka zalet. Najważniejszą jest chyba to, że nie połamiemy sobie kości, drugą mniejszy wydatek. Poza tym odpadaja problemy typu ZŁA POGODA.

Oprócz jazdy na nartach możesz spróbować swoich sił na tzw. snowboardzie, czyli na jednej desce. Możesz pokusić się o zawody w takich dyscyplinach jak slalom lub spróbować samotnego rajdu poprzez góry. Chciałbym zauważyć, że o wiele ciekawsza jest ta druga propozycja. Mkniesz samotnie poprzez ośnieżone połacie uważając tylko na przypadkowe kamienie lub drzewka na naszej trasie. Czasem zdarzyć się może jakiś zabłąkany narciarz (lub narciarka!). Największym zagrożeniem w tej dyscyplinie jest jednak CZAS. Musisz postarać się dotrzeć do punktu kontrolnego przed jego upływem. W przeciwnym przypadku startujesz z początku trasy. Trochę przypomina to grę ***LOTUS II.*** Grafika w **Skiing and Snowboarding** jest dość dobra. Kolorów jest dużo i są one odpowiednio dobrane. Nie znajdziesz w tej grze trójwymiarowych obiektów, są tylko bitmapy. Wydaje mi się, że w zupełności wystarczają. Dzięki temu gra jest rewelacyjnie płynna. Przy pełnej prędkości jazdy nieraz żołądek podchodził mi do gardła na pojawiających się znikąd pagórkach (trochę delikatnie powiedziane). Możecie mi wierzyć, efekt zapiera dech w piersiach. Otoczenie jest dość zróżnicowane. Co jakiś czas trafisz na tereny oblodzone lub pozbawione śniegu. Od czasu do czasu możesz też wybrać kierunek jazdy. Muzyka w grze jest przeciętna, odgłosy także. Całość jest jednak całkiem dobrym produktem.

Wujek Włodek

KONSOLA: **Atari Jaguar**
PRODUCENT: **Virtual Studio**
DYSTRYBUTOR: **Mirage**
TYP: **wyścigi**
OCENA: 75%

TRIKI

Sega Saturn

Daytona USA

Wszystkie samochody i koń
Na ekranie tytułowym wciśnij G + L + A + B + X + Z + START. Wybierz Saturn Mode. Koń jest na końcu listy samochodów.

Muzyczki ze starych gier
Ukończ dowolny wyścig na dowolnej trasie. Przy wpisywania się na listę wyników wpisz podane inicjały aby posłuchać muzyki z innych gier: A.B (After Burner), O.B (Out Run), S.H (Space Harrier).

Myst

Jak robiono Myst?
Wciśnij L1 + P1 + START na ekranie tytułowym.

Virtua Fighter 2

Granie Duralem
Podczas wybierania postaci wciśnij D, G, P, A + L.

Granie złotym Duralem
Podczas wybierania postaci wciśnij D, G, L, A + R.

Inne ubranka
Żeby otrzymać ubranka w innych kolorach wciśnij G + A + C podczas wyboru postaci.

Sony Playstation

Need For Speed

Nowa trasa
Wybierz Tournament Mode i wpisz hasło TSYBNS a pojeździsz ulicami Las Vegas.

Nowy samochód
Wybierz dodatkową trasę (sposób powyżej), przerwij wyścig i wciśnij L1 + P1 przy wybieraniu samochodu.

Atari Jaguar

Super Burnout

Ekstra prędkość
Wciśnij 1, 9, 6, 7, 2 na ekranie tytułowym. Wybierz motor z automatyczną skrzynią biegów. Podczas wyścigu, gdy osiągniesz 175 mph, wciśnij C aby nadal przyspieszać.

Punisher
Żeby pojeździć hiper motocyklem wciśnij 2, 1, 7, 9, 4 na ekranie tytułowym.

Val D'Isere Skiing and Snowboarding

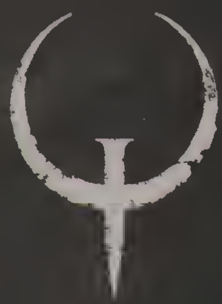
Nieograniczona ilość prób
Wciśnij RESET (# + *) gdy są wyświetlana wyniki na końcu trasy. Potem wybierz Play z głównego menu.

Używane oznaczenia:
D - dół, G - góra, L - lewo, P - prawo.

Saturn
L1 - przycisk, z przodu joypada, po lewej,
P1 - jak wyżej, ale po prawej.

Playstation
L1, P1 - przyciski z przodu kontrolera, górny rządek, odpowiednio po lewej i po prawej,
L2, P2 - jak wyżej, ale dolny rządek.

Plus (+) oznacza, że przyciski należy wciskać jednocześnie. Przecinek (,) oznacza, że przyciski należy wciskać po kolei. Większość kombinacji trzeba wykonywać bardzo szybko.



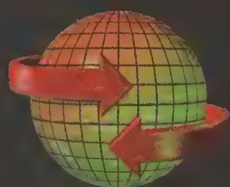
QUAKE

to podróż przez piekło

quake to niewątpliwie największe wydarzenie na rynku gier komputerowych w ciągu ostatnich kilku lat!

- „poziom podniecenia w id software jest niesłychany – powiedział jay wilbur, wysoko postawiony urzędnik owej firmy – lecz warto było czekać. quake zmieni na zawsze oblicze gier komputerowych!"
- w pierwszym dniu pobytu quake'a w naszej redakcji praca po prostu ustała. rozpoczęła się masakra! (cd action)
- „pracujemy nad grą, która zmiażdży potęgę doom'a, tak jak doom zmiażdżył potęgę wolfstein'a." (john carmac, 1994 r.)
- „środowisko, bogata grafika i wyszukana broń naprawdę przekonują i pozwalają ci czuć się tak, jak gdybyś tam był. quake zabiera cię o potężny krok bliżej rzeczywistości wirtualnej." (a. beard)

PREMIERA 30 SIERPNIA



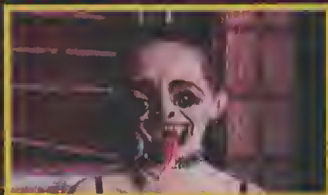
TECHLAND

63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105, TEL./FAX 064 347813, TEL. 064 348890 W. 112, 090 344857











THE 11th HOUR

Producent: Trilobyte/Virgin Interactiv Entertainment

W roku 1994 na rynku pojawiła się gra-horror o tytule ***The 7th Guest***. Ta przedziwna mieszanka przygodówki i gry logicznej stanowiła wówczas swoisty przełom, stając się wzorem dla następnych produkcji tego typu. Teraz, w dwa lata później, masz możliwość zagrania w jej kontynuację - **The 11th Hour**.

Jeśli nie miałeś do czynienia z ***The 7th Guest***, wyjaśniam, iż w stanie Nowy Jork, nieopodal rzeki Hudson, leży małe amerykańskie miasteczko Harley, w którym podobno zjawiska nadprzyrodzone należą do codzienności. W mieścinie tej, w latach dwudziestych, osiedlił się pewien tajemniczy jegomość, Henry Stauf. Wkrótce zbudował tu ogromną fabrykę zabawek, produkując w niej ucieleśnienie swoich marzeń sennych. Po jakimś czasie, czego nikt się nie spodziewał, jego produkty zaczęły podbijać rynki całego świata.

Za zarobione pieniądze Henry Stauf wybudował sobie posiadłość budzącą we wszystkich mieszkańcach dreszcz grozy. Jednocześnie w owym czasie, nie wiadomo skąd, pojawił się śmiercionośny wirus, który dziwnym trafem zabijał tylko dzieci. W czasie zgonu wszystkie maluchy trzymały w kurczowo zaciśniętych dłoniach zabawki Staufa. Po tych wypadkach Henry zamknął nagle swoją fabrykę i wycofał się z życia towarzyskiego. Niczym pustelnik, zaszył się w swoim mrocznym domu, unikając wścibskich gości. Tak upłynęło kilka lat, aż pewnego wieczoru, kiedy wszyscy już zapomnieli o istnieniu dziwaka, Stauf niespodziewanie zaprosił do swej rezydencji sześć osób, które miały spędzić razem z nim noc. Następnego dnia dom zastano opustoszały. Goście jakby zapadli się pod ziemię, podobnie jak sam Stauf. Do tej pory nikt nie wie, co się wydarzyło w ową noc w posiadłości producenta przedziwnych zabawek.

Kiedy pojawiasz się na scenie, jest rok 1995. Wcielasz się w postać Carla Denninga Jr., reportera programu telewizyjnego poświęconego wszelkiego rodzaju niewyjaśnionym zagadkom pt. „Case Unsolved". W tym też czasie Twoim producentem, jak i dziewczyną, jest Robin Morales, która w dziwny i niewyjaśniony sposób zaginęła w czasie, gdy zbierała informacje na temat serii morderstw w okolicach Harley. Siedząc w domu i oglądając wiadomości, w których właśnie poruszono temat Robin, snujesz domysły nad tym, co się mogło stać. Z apatii wyrywa Cię dzwonek do drzwi. Okazuje się, że dostałeś przesyłkę w postaci kieszonkowego komputera. Co dziwniejsze, paczka ta posiada adres nadania właśnie z Harley w stanie Nowy Jork. Otwierasz notebooka, spoglądasz na ekran i... Twoim zdumionym oczom ukazuje się panna Morales, prosząc Cię o pomoc, a potem... widok sławetnego domostwa. Jeszcze tego samego wieczoru postanawiasz wyruszyć do owego dziwnego miasta i rezydencji Staufa.

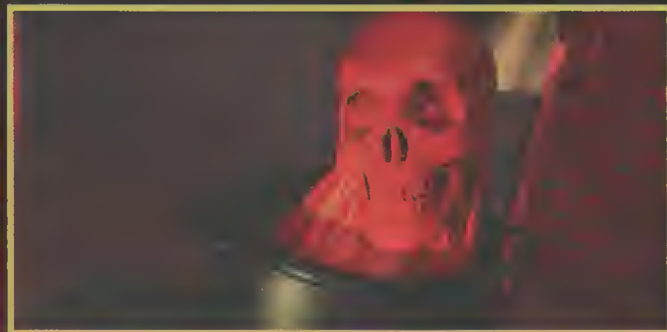
Wchodząc do domu szalonego przedsiębiorcy stajesz u progu przerażającej tajemnicy, którą musisz rozwiązać. Będziesz miał do czynienia z rzeczami trudnymi do wyobrażenia. Od pierwszych chwil poczujesz obecność złych mocy, które zechcą wykorzystać każdą okazję, aby Cię unicestwić. Duch Staufa będzie prowokował Cię do prowadzenia śledztwa, wysyłając poprzez notebooka zaszyfrowane wiadomości. Ponadto przez cały czas Twoim poczynaniom będzie towarzy-















szył jego dochodzący jakby zza grobu, szyderczy głos. Podczas poszukiwania rozwiązania zagadki dostępne będą tylko niektóre obszary posiadłości i niewielka liczba przedmiotów. Po rozwiązaniu każdej z dostępnych łamigłówek przekonasz się, że dotychczas niedostępne przedmioty i pomieszczenia można w końcu zbadać. Ewenementem jest to, że chociaż przez cały czas pozostajesz w murach domu, to zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz miejsca akcji zachodzą przeróżne wypadki dziejące się w teraźniejszości oraz przeszłości.

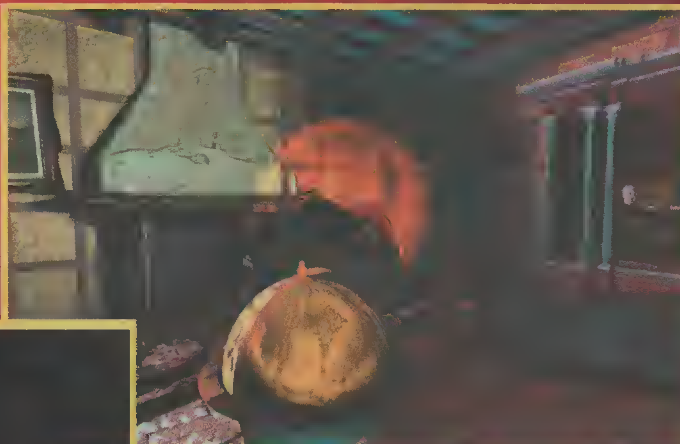
Dramat ów podzielony jest na etapy. Na końcu każdego z nich czeka Cię zawsze strategiczna rozgrywka, w której będziesz musiał pokonać samego Staufa. Wszystkie epizody oznajmia swym kurantem wielki, stary zegar, jednak tuż przed ostatecznym zakończeniem, zanim zegar zacznie bić północ, okaże się, że musisz dokonać decydującego o wszystkim wyboru, dobrego lub złego, który być może zaważy na reszcie Twojego życia.

Grą **The 11th Hour** można sterować przy pomocy myszy na zasadzie wskaż i kliknij. Aby poruszać się wewnątrz domu, przesuwasz znacznik po ekranie. Kursor w kształcie dłoni kościotrupa, umieszczony nad aktywnym miejscem w rezydencji, zmienia swój wygląd i w zależności od rodzaju problemu przyjmuje postać odpowiedniej ikony, np. „pulsujący mózg" informuje Cię o obecności aktywnych łamigłówek lub gier, zaś „obracające się oko", niebieskie bądź brązowe, wskazuje rzeczy, które możesz dokładnie zbadać, a także pozwala wybrać elementy łamigłówki bądź gry, które mają się poruszać. Podczas całej gry masz możliwość dostępu do swego kieszonkowego komputera (notebooka), który w razie potrzeby będzie mógł Ci pomóc rozwiązać zbyt trudne zagadki (a jest ich niemało). Aby uzyskać dostęp do owego urządzenia, przesuwasz kursor na górę ekranu aż przyjmie kształt piszącej dłoni. Komputer ten jest zarazem panelem kontrolnym gry zawierającym takie opcje, jak mapa, pomoc, zapis i ładowanie, a także wyjście z gry.

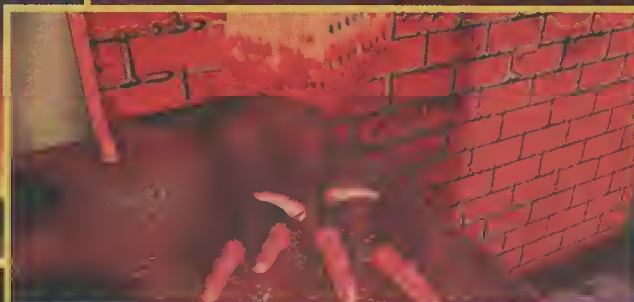
Grafika w większości składa się z renderowanych widoków w pełni odwzorowujących wnętrza domu. W dodatku kolorystyka świetnie oddaje nastrój grozy. Do tego elementu gry nie można mieć zastrzeżeń. Dość sporym mankamentem, oczywiście to tylko moja skromna opinia, jest muzyka The Fat Man, która nie pasuje do atmosfery, a momentami jest wręcz denerwująca i po prostu rozprasza. Dobrze, że można ją w każdej chwili ściszyć za pomocą kursorów na klawiaturze. Rzeczą, o której warto jeszcze wspomnieć, są ponad godzinne sekwencje wideo wkomponowane w przebieg gry, a obrazujące zarówno teraźniejszość, jak i zdarzenia z przeszłości (np. ukazanie po pokonaniu Staufa w strategicznej rozgrywce wydarzeń, których byłeś świadkiem podczas ostatniej godziny). Wszystko to razem wzięte daje stosunkowo dobry efekt, który zadowoli przede wszystkim maniaków tego typu gier. Ręczę, że jeśli ktoś się przełamie i przebrnie przez pierwszą godzinę, to za wszelką cenę będzie chciał poznać rozwiązanie owej mrocznej tajemnicy.

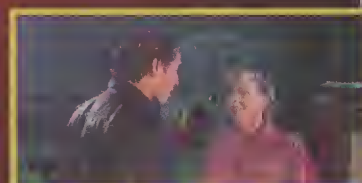
Na koniec chciałbym zaznaczyć, że jest to gra przeznaczona wyłącznie dla osób pełnoletnich, co zostało zaznaczone w odpowiednim logo umieszczonym na każdej z czterech płyt CD.

RAPOL









The 11th Hour

8 6 8



PRZYGODOWA



486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

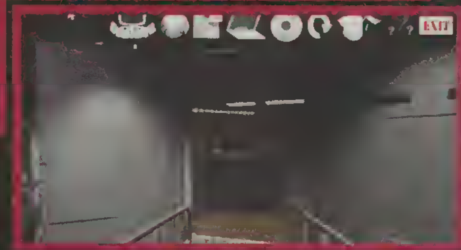
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66











RIPPER

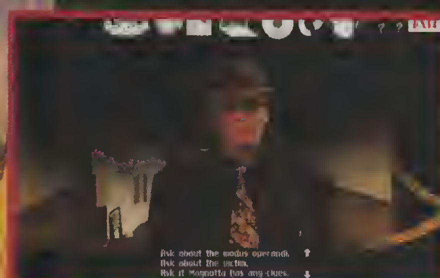
Producent: Gametek

Ostatnimi czasy mam wyjątkowe szczęście do programów, których akcja rozgrywa się w przyszłości. Po sympatycznej przygodzie z *Under a Killing Moon* sięgnąłem po zachęcająco wyglądającą (na sklepowej półce) grę noszącą tajemniczy, a zarazem wielce wymowny tytuł: **Ripper**. Wiedziony niespodziewanym impulsem, postanowiłem bez namysłu wejść w jej posiadanie. Wyłożyłem więc pieniążki na ladę i... stało się. Jadąc do domu, wybrnąłem zwycięsko ze zmagań z robiącym mi ciężkie wyrzuty „sumieniem" (gdyż za tę kasę miałem sobie kupić coś zupełnie innego), lecz gdy tylko uruchomiłem przygodę w zaciszu swego pokoju, okazało się, że wbrew podszeptom „zdrowego rozsądku" trafiłem w samą dziesiątkę. W tej grze kryje się bowiem to „coś", co sprawia, że nie zważając na piętrzące się problemy, będziesz brnął do przodu tak długo, aż wreszcie rozwiążesz mrożącą krew w żyłach zagadkę.

RIPPER UDERZA PONOWNIE czyli „Sprawa dla reportera"

Nazywasz się Jake Quinlan i jesteś obiecującym dziennikarzem pracującym dla nowojorskiej gazety: „New York Virtual Herald". Dzień 30 września 2040 roku przejdzie do historii jako kolejny cios zadany społeczeństwu przez nieobliczalnego zabójcę, kryjącego się pod pseudonimem Ripper. Jego dziewiętnastowieczny poprzednik - Kuba - wyszukiwał swoje ofiary z grona pań o „wątpliwej" reputacji, co dawało stróżom prawa spore szanse na założenie skutecznej pułapki. Tak było kiedyś. Teraz „rozpruwacz" atakuje ludzi różnych zawodów i obojga płci, a czyni to w sposób tak bestialski, wyrachowany i profesjonalny, że prowadzący śledztwo detektyw Magnotta, mając za sobą całą wyspecjalizowaną policyjną machinę, zdaje się być bezsilny niczym dziecko.

- Faceta rozcięto równo od podbrzusza do gardła, a jego krew i wnętrzności rozrzucone zostały z inwencją szalonego artysty... - powiedział Magnotta, dodając jeszcze - To było gorsze od wszystkich koszmarów, jakie widziałem w swym życiu.





Jako dziennikarz zacierasz ręce, czując, że nadarza się temat, który zapewni Tobie wielomiesięczne miejsce w czołówkach reporterskich sprawozdań. Sława i pieniądze - oto, co czeka Cię w najbliższej przyszłości. Radość tę niestety mąci niespodziewana wiadomość przesłana przez „Rippera". Odpowiednio spreparowany przekaz zacierający postać rozmówcy i zniekształcający jego głos nadweręża Twoje nerwy. W dodatku okazuje się, że zabójca upatrzył sobie Twoją osobę i chce za Twoim pośrednictwem kontaktować się z opinią publiczną. Brrr...

- Ty jesteś piszącym słowa, a ja jestem zbierającym dusze... Spośród wszystkich pisarzy, dobrych i kiepskich, mój wybór padł na Ciebie. Ty Będziesz głosił moje słowa. Jesteś moim rzecznikiem, moim głosem... Może mnie znasz, może i nie. Na pewno się kiedyś spotkamy... Wtedy spojrzysz mi w oczy i... będziesz pewien...

Ekran gaśnie, a Ty zaczynasz powoli rozumieć, że uwikłałeś się w nie lada intrygę. Twój szef za to uważa, że jest wręcz przeciwnie. Przejawiając dziennikarski entuzjazm, przydziela Ci prywatną asystentkę - Catherine Powell - z pomocą której będziesz miał kontynuować swój obiecujący reportaż. Z Catherine łączą Cię trochę więcej niż koleżeńskie stosunki. Przeczuwasz już, że z tego połączenia pracy i osobistych uczuć nie może wyniknąć nic dobrego.

Miałeś rację... Catherine w trakcie swoich własnych dociekań zostaje napadnięta przez „Rippera". Nie zabija on jej jednak. Dziewczyna w stanie ciężkiego szoku, który pozbawił ją całkowicie kontaktu z otoczeniem, ląduje w szpitalu, gdzie lekarze będą czynić nadludzkie starania, aby przywrócić jej do świadomość. Czy na pewno?

Na to pytanie i na wiele innych zmuszony będziesz odpowiedzieć w trakcie prywatnego śledztwa mającego doprowadzić Cię do „Rippera". Przed Tobą prolog i cztery akty czystej akcji. Naturalnie, do rozwiązania zagadki wiedzie wiele krętych dróg, nie tylko w świecie rzeczywistym, ale i w stworzonej przez jedną z ofiar cyberprzestrzeni - czyli wirtualnego obszaru służącego komputerom do wzajemnej wymiany informacji. Tam wszystko jest możliwe, więc proponuję od razu przygotować się na rozwiązywanie wysublimowanych zagadek logicznych i do walki z postaciami strzegącymi wejścia do niektórych STUDNI wirtualnych.

DO DZIEŁA, JAKE! czyli co robić i w jaki sposób?

Komunikacja z grą oraz z obecnymi w niej postaciami odbywa się za pomocą klasycznego już interfejsu zawierającego wymowne symbole możliwych do wykonania czynności. Symbol „lupy" oznacza możliwość przyjrzenia się z bliska danemu elementowi, „poruszająca palcami dłoń" - możliwość manipulowania przedmiotami oraz podnoszenia ich, „elektroniczny notatnik" - konieczność przeskanowania do pamięci Twojego minikomputera dostępnych danych, „czerwona strzałka" - szansę użycia przedmiotu, zaś milusińsko wyglądająca „trupia główka" - możliwość rozpoczęcia konwersacji z postaciami gry.



O ile wymienione powyżej op-







cje, służące do oglądania, podnoszenia i skanowania danych, są w swym działaniu oczywiste i jednoznaczne, o tyle konwersacja może doprowadzić Cię często do wielu nieprzewidzianych i niebezpiecznych w swym skutku konsekwencji.

Mając za każdym razem pewną pulę pytań do danej osoby, radzę, aby wykorzystywać to w sposób wielce rozważny i zadawać tylko takie, które są Tobie najbardziej potrzebne w danej chwili. Z początku popełniłem właśnie ów błąd, polegający na zamęczaniu delikwenta wszystkimi dostępnymi pytaniami, co w rezultacie doprowadziło mnie do napisu: „Game Over".

Poznając otoczenie, trzeba zwracać uwagę na wiele z pozoru błahych informacji, które dopiero w połączeniu z innymi szczegółami układać się będą w całość. W ogóle warto pamiętać, że Twoją główną bronią jest intelekt, choć ze strony otoczenia także uzyskasz pomoc. Na przykład biegli w dziedzinie morderstw seryjnych określili portret psychologiczny zabójcy: „Jest to spokojna, miła i uprzejma osoba kierowana najczarniejszą, ukrytą głęboko obsesją. Dusza z wyrównaną proporcją geniuszu, talentu, charyzmy, nienawiści i szaleństwa. Niebezpieczna postać, która za zasłoną niebiańskich oczu szykuje Ci los, jakiego byś się po niej nie spodziewał."

KILKA SZCZEGÓŁÓW czyli zalety i wady

Aczkolwiek zagadka morderstw nie jest łatwa do rozwiązania, nie należy przekreślać z góry własnych szans. Tym bardziej, że całość prezentuje się naprawdę wyśmienicie. Prócz wyśmienitego scenariusza zrealizowanego w pełni techniką filmową (6 kompaktowych krążków), spotkasz się z prawdziwymi gwiazdami hollywoodzkiego kina. Takie nazwiska, jak Christopher Walken, Karen Allen, Burgess Mereditch, John Rhys Davies mówią same za siebie, gwarantując moc niezapomnianych wrażeń.

Niestety, prócz niewątpliwych superlatyw, muszę wytknąć grze parę niedociągnięć, wśród których największą wydaje się uciążliwy dla gracza sposób kierowania postacią głównego bohatera. Odbywa się on za pomocą kursora (w kształcie sztyletu), który pokazuje kierunek dozwolonego marszu. Sztuczkę tę zastosowano już w wielu innych programach tego typu, ale nie znaczy to, że jest ona dobra. Konieczność poruszania się wyłącznie po z góry określonych trasach, moim zdaniem, mocno zubaża walory samej zabawy. Ponadto sposób, w jaki ów sztylecik wskazuje dostępny kierunek, w wielu przypadkach doprowadza do zwykłej utraty orientacji. Aby uniknąć nieporozumień, trzeba poświęcić nieco czasu na przystosowanie się do specyfiki ruchu i dopiero wtedy, bez zbędnych pomyłek, przystąpić do właściwej rozgrywki.

Kolejnym mankamentem będzie dla niektórych bariera językowa. Autorzy gry nie zadbali niestety o to, by umieścić zapis tekstowy, który można spotkać w wielu innych programach z rozbudowanym systemem dialogowym. „Wolniejsi" w przyswajaniu angloamerykańskiego „bełkotu" mogą tym sposobem przegapić wiele bezcennych poszlak.

I na koniec - muzyka. Początek gry obdarzony jest fajnie brzmiącym kawałkiem grupy „Blue Oyster Cult", którą w trakcie właściwej rozgrywki zastępują zupełnie inne i, co gorsza, nużące wstawki. Szkoda.

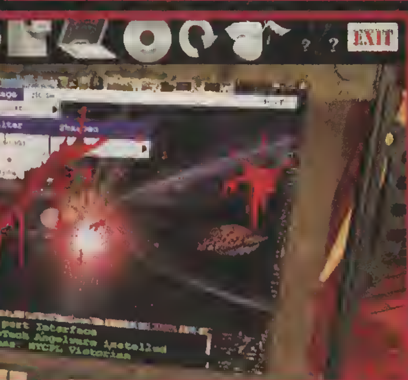
I JESZCZE SŁÓWKO czyli koniec tekstu

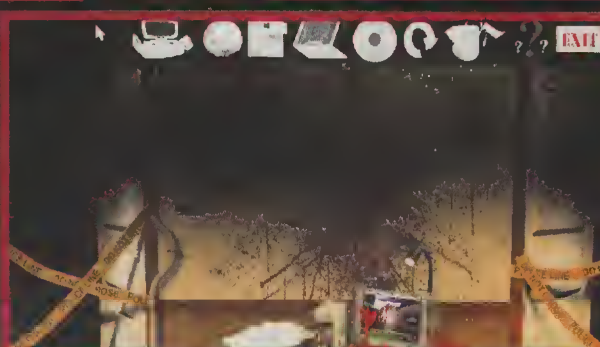
Tak czy inaczej - polecam grę każdemu, kto jest zainteresowanemu specyficznymi wrażeniami intelektualnymi - szczególnie w porze wieczorno-nocnej. Sam odgadniesz, dlaczego. Przytoczę jeszcze bardzo wymowny cytat pochodzący z wypowiedzi samych twórców gry: „W trakcie filmowania gry Ripper nie wyrządzono szkody żadnemu zwierzęciu. Torturowani byli tylko aktorzy...". Nie pozwól, aby ich ciężka praca poszła na marne i dopadnij bezwzględnego „Rippera".

Robert Węgrzyniak









Ripper

! 8 9

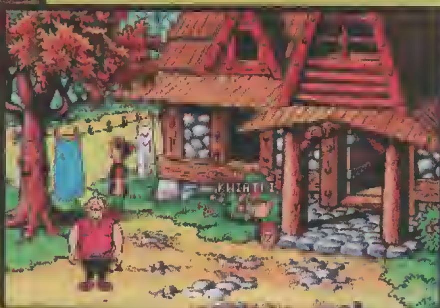
PRZYGODOWA

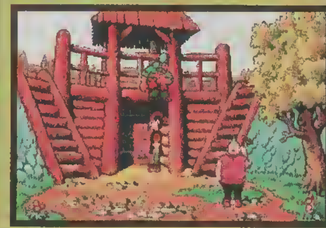
PC

486 DX/50
8 MB RAM
CD-ROM, VESA 512 kB

Dystrybutor:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (48-2) 642 27 68







O komiksie pt. „Kajko i Kokosz" nie muszę chyba wspominać, gdyż jest on w Polsce tak popularny, jak historyjki obrazkowe z Kaczorem Donaldem w Stanach. W jednym z zeszłorocznych numerów (ŚGK 2/95) opisywaliśmy też grę komputerową, która powstała właśnie na podstawie dzieła Mistrza Christy. Jak zapewne pamiętasz, musisz w niej uratować Mirmiłowo, a dokładniej znaleźć antidotum na zatrutą przez bandę Hegemona studnię. Ponieważ ostatnimi czasu wiele listów Czytelników kierowanych było do rubryki S.O.S.

KAJKO i KOKOSZ

Rozwiązanie

Producent: Seven Stars

z pytaniami dotyczącymi tej właśnie gry, postanowiłem podać jej pełne rozwiązanie. Jednocześnie informuję, że wszystkie pytania nadesłane do mnie, a traktujące o **Kajku i Kokoszu**, zostają anulowane.

Zanim przejdę do sedna sprawy, gwoli przypomnienia kilka słów o samej grze. Kierujesz dwoma bohaterami: Kajkiem i Kokoszem. Dowodzenie nimi zmieniasz prawym przyciskiem myszki, lewym natomiast wykonujesz wszystkie czynności. Niektóre z nich może wykonać tylko Kajko, a inne wyłącznie Kokosz, jeśli więc nie możesz czegoś zrobić jednym z nich, to nie poddawaj się, tylko zrób to drugim. W niektórych sytuacjach dokładnie podaję, którym z bohaterów daną czynność wykonać. Wszystko jasne? W porządku, przystąpmy do dzieła.

* * *

Wędrówkę rozpoczynasz przed chatą Kajka i Kokosza. Wejdź do środka. Weź srebrny nóż ze stołu. Kokoszem weź topór, który jest wbity w drewnianą ścianę. Użyj go na miotle. Weź pęk gałęzi pozostały po niej i połóż na palenisku. Nad kominkiem znajduje się łeb tura. Weź kij od miotły i użyj go na lewym rogu tura. Następnie korzystając z tego samego narzędzia, weź złotą obręcz znajdującą się w nozdrzach tura. Wszystkie zebrane rzeczy oczywiście schowaj do kieszeni (kursor przesuń do góry ekranu). Teraz możesz wyjść na dwór

Weź różę znajdującą się przed chatą. Przejdź do następnego ekranu (do studni) i idź dalej (do dworu Mirmiła). Lubawie znajdującej się przed chatą daj różę. Kiedy kobieta pójdzie włożyć kwiatka do wody, wówczas zabierz antałek miodu stojący na oknie, rękawicę oraz gacie. Teraz możesz wrócić do ekranu z chatą Kajka i Kokosza. Przy słonecznikach znajduje się Kwiat Siły, który należy zerwać. Uwaga! Żeby można dalej kontynuować grę, trzeba koniecznie Kwiat Siły zerwać przy pomocy srebrnego noża; w przeciwnym razie nie będzie on miał czarodziejskiej mocy. Wejdź do chaty. Wrzuć rękawicę do kociołka oraz Kwiat Siły. Otrzymasz Rękawicę Siły, którą oczywiście musisz zabrać.

Wróć do chaty, gdzie była Lubawa i idź dalej (do bramy). Weź miecz i użyj lewego rogu tura na Kokoszu, a następnie po przebudzeniu się strażnika szybko daj mu antałek z miodem. Brama stanie otworem.

Idź przez otwarte wrota. Napotkanych zbójcerzy przepędzisz, używając na nich Rękawicy Siły. Idź dalej (do drogowskazów). Spotkasz Ofermę w dosyć niezręcznej sytuacji, któremu daj gacie Lubawy. Weź krzesiwo leżące pod drogowskazem oraz błękitek rosnący na krzakach. Idź w prawo, miń Dziada Borowego, potem wodospadzik, aż dojdziesz do zapłakanej rusałki. Użyj Rękawicy Siły na dużym kamieniu, dzięki czemu ponownie wytryśnie źródełko - przyczyna smutku rusałki. Weź krople wody z ujęcia (na ekranie będzie to wyglądało jakbyś brał całe źródełko) i podlej kiełek rośliny, najpierw z jednej, a następnie z drugiej strony ekranu. Wyrosną dwa kwiatki: dzbanecznik oraz gumiak. Zerwij oba i udaj się o dwa ekrany w prawą stronę. Znajdziesz się przed chatką cioci Jagi. Daj jej błękitka. Dzbanecznik napełnij wodą z jeziora i daj go cioci. Zamieni ona zwykłą wodę w Wodę Żywą. Weź także zaklęcie, które dała Jaga. Cofnij się o jeden ekran i weź dwa orzechy laskowe. Znajdują się one po prawej stronie ekranu pod leszczyną.

Wróć teraz do drogowskazów i idź w górę, gdzie prowadzi strzałka z napisem PIWO. Niestety, musisz obejść się smakiem, gdyż jak się okazuje piwa brak. Nie mając innego wyjścia, daj woźnicy złotą obręcz i wsiadaj na wóz. Żeby to uczynić, należy stanąć z tyłu wozu, aż pojawi się napis „Na wóz...". Zostaniesz przeniesiony do Krainy Borostworów.

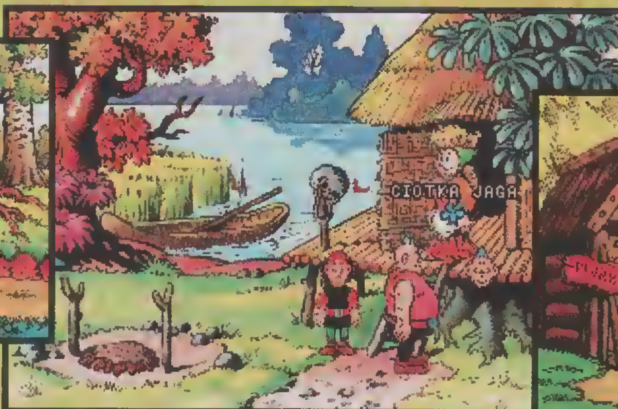
Kajkiem użyj miecza na chaszczach i przejdź w głąb lasu. Usłyszysz wołanie o pomoc. Kokoszem zerwij powój oplatający drzewo i użyj go na dziurze, skąd wydobywa się wołanie. Uratujesz z opresji Cywilonka, który w zamian za pomoc wyczaruje kwiat paproci. Zerwij dwa płatki kwiatu paproci, raz Kajkiem, raz Kokoszem i zjedz je. Nastąpi metamorfoza, bohaterowie będą rozumieli mowę leśnych zwierząt. Kokoszem weź gniazdo os i idź w prawo. Tutaj zobaczysz kolejną ofiarę Bugiego, Wawaja, który został wkręcony w drzewo. Kokoszem użyj na nim Rękawicy Siły. W zamian otrzymasz Korzeń-sen. Następnie pojawi się Zgryz, któremu daj dzbanecznij z Żywą Wodą. Tym razem za okazaną pomoc otrzymasz Gwizdek-gryzdek. Kolejnym borostworem będzie Dżgol, któremu także pomożesz, ponownie używając Rękawicy Siły.

Ponownie udaj się nad leśny strumyk i napełnij dzbanecznik wodą. Idź dwa ekrany w prawo. Na suchej gałęzi powieś gniazdo os. Kijem od miotły strąć hubę wiszącą







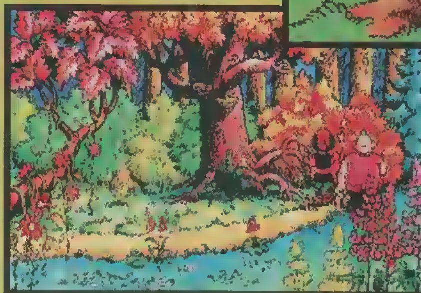




na drzewie. Weź z dziupli miód. Połóż hubkę na ognisko i użyj krzesiwa. Weź płonące polano i tak zapaloną pochodnią podpal komin Fajfiego - ślimaka z domkiem na grzbiecie. Da on w zamian nasionko pląrczowoju. Użyj Korzeń-sen na ognisku i idź w prawo.

Spotkasz tu Bugiego - przyczynę udręki wszystkich borostworów. Daj fruwającemu Dżgolowi zapalony Korzeń-sen, a on spowoduje, że Bugi zaśnie. Następnie koniecznie zabierz Korzeń-sen upuszczony przez Dżgola. Rzuć ziarnko pląrczowoju na Bugiego i polej wodą z dzbanecznika. Zabierz piórko z głowy Bugiego i ponownie napełnij dzbanecznik wodą w wiadomym miejscu. Następnie miń przywiązanego pląrczowojem Bugiego i idź nad brzeg jeziora. Odłam i zabierz suchą gałąź, używając Rękawicy Siły. Użyj Gwizdka-gryzdka na Kajku, który przywoła Zgryza. Ten zębami zetnie pień, dzięki czemu będziesz miał coś w rodzaju tratwy. Teraz wejdź na kłodę i używając suchej gałęzi na Kajku i Kokoszu na tratwie dopłyniesz do drugiego brzegu, na Wyspę Pani Przyrody.

Będąc już na brzegu, połóż plaster miodu na polance, a następnie użyj na nim Korzeń-sen. Miód z Korzeń-snem daj niedźwiedziowi zagradzającemu Ci drogę. Zwierzę zaśnie, dzięki czemu będziesz mógł swobodnie przejść. Zerwij groszek zielony i użyj go na kłodzie, dzięki czemu nie odpłynie. Teraz możesz iść w głąb lasu. Użyj dzbanecznika z wodą na drzewie Pani Przyrody. Powie ona, że wodę w studni można odtruć, wrzucając dwa listki z jej drzewa. Niestety, nie można ich zerwać, muszą spaść same. Daj wiewiórce dwa orzechy, a ta strąci owe dwa listki.





Idź dalej w prawo. Kokoszem sięgnij do jamy znajdującej się między kupą kamieni. Znalezioną wewnątrz maź użyj z wodą z jeziora, dzięki czemu otrzymasz Maść Latania. Wróć do kłody, użyj owej maści na niej wraz z zaklęciem. Polecisz do Mirmiłowa.

Wylądujesz na polanie, gdzie były orzechy. Idź w lewo do małego wodospadu. Weź z ziemi czarny kamyk leżący obok wilczych jagód. Idź do śpiącego Dziada Borowego i użyj na nim piórka zabranego z głowy Bugiego. Da on przepis na sporządzenie Ziarna Przemiany. Będą to cztery składniki, które za każdym razem mogą być inne. Musisz po prostu je poszukać na jednej z planszy w lesie lub na polanie. Są one na pewno, wystarczy dobrze przeszukać kursorem myszki cały ekran. Część z nich była opisana w S.O.S.

Po zebraniu wymaganych składników idź przed chatkę cioci Jagi. Kij od miotły powieś na paliku. Weź kociołek i powieś go na kiju na palikach, czyli tak, by był na środku paleniska. Płonącym polanem rozpal palenisko. Nabierz wody do dzbanecznika. Wrzuć wszystkie potrzebne składniki do kociołka i zalej wodą. Powstanie błękitne ziarno. Ponownie napełnij wodą dzbanecznik. Zasadź ziarno w norze kreta, przy wodospadzie i podlej wodą. Wyrosną dwa Owoce Przemiany, które musisz zerwać. Teraz możesz spokojnie wrócić do grodu.

Przy drogowskazach ponownie spotkasz Ofermę. Daj mu srebrny nóż, a zdradzi Ci tajemnicę Hegemona. Przed bramą spotkasz bandę zbójcerzy. Zjedz Owoce Przemiany, dzięki czemu zamienisz się w niedźwiedzie i przepędzisz intruzów.

Wejdź przez bramę. Użyj topora na kupie ziemi. Zobaczysz podkop. Wrzuć listek od Pani Przyrody do podkopu zbójcerzy i sprawa będzie załatwiona. Idź do studni, gdzie oczekują Cię już mieszkańcy Mirmiłowa. Wrzuć listek do studni i w ten sposób zakończysz grę.

Arkadiusz Matczyński

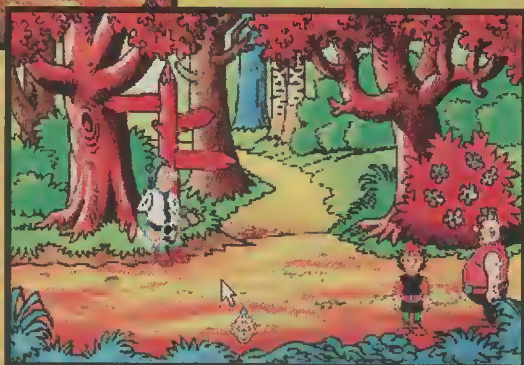












Kajko i Kokosz

8 8 9

PRZYGODOWA

PC

286
MS-DOS
VGA

1 MB RAM

Dystrybutor:

Mirage Software

ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77

RETRO

Producent: Aegis

PORTS OF CALL



Ports of Call jest grą należącą do gatunku ekonomiczno-symulacyjnych. Dzięki niej można przekonać się na własnej skórze, z jakimi problemami boryka się prawdziwy armator. Do Ciebie będzie należała decyzja, jaki kupić statek, co i gdzie przewozić. Ale nie jest to tylko gra dla tych, którzy posiedli zmysł handlowy. Oprócz tego wykazać się jeszcze musisz sprytem, zręcznością i refleksem. Tyle tytułem wstępu. Jeżeli spodziewasz się, że gra dysponuje bogatą szatą graficzną i muzyczną, to możesz się zawieść. Dla tych, którzy jednak nie zwracają na to uwagi, a interesuje ich jakość, mogą spokojnie zasiąść przed komputerem i spędzić przy **Ports of Call** dużo czasu.

Po uruchomieniu gry najpierw ustawiasz wszystkie opcje. Możesz uruchomić zapisany scenariusz lub rozpocząć grę od początku. Jeżeli zdecydujesz się na drugi wariant, wówczas ustalasz, jak długo chcesz grać - 1h, 2h, 3h lub czas nieograniczony. Następnie wybierasz poziom gry. Masz do dyspozycji: Beginner, Expert oraz Genius. Później ustalasz, ilu ma być graczy. Po ustawieniu parametrów gry wpisujesz swoje dane i nazwę firmy. W następnym oknie wybierasz port macierzysty i przystępujesz do gry.

Znajdujesz się teraz we właściwym oknie gry. Centralne miejsce zajmuje mapa świata, na której zaznaczone są aktualne pozycje i ruchy wszystkich statków. Wokół mapy rozmieszczone się ikony sterujące grą.

GLOBE - wyświetla pozycję wybranego statku danej firmy oraz informuje, ile dni pozostało do osiągnięcia portu przeznaczenia.

OFFICE - Twoje biuro.

1. OK - opuszczenie biura,

2. INFO - okno informacyjne:

a) PLA:

- Income/Expende - informacje o Twojej operatywności jako armatora;
- OK - opuszczenie okna;
- Clear - czyszczenie danych;
- Possesion - zawiera informacje finansowe (np. zaciągnięte kredyty, obciążenia hipoteczne statków etc.);
- Statistics - wykres Twojej pozycji finansowej w ostatnim okresie.



b) SHIPS - dane o posiadanych przez Ciebie statkach, ich klasie, wyporności i aktualnej wartości.

c) SHIPS POSITIONS - analogicznie, jak GLOBE.

d) BANK ACCOUNTS - bilans bankowy, informacje o pożyczkach, kredytach etc.

e) RANKING LIST - wykres Twojej pozycji względem konkurentów.

3. ACTION:

a) RAISE MORTAGE - zaciąganie hipoteki na wybrany statek (możliwe jest tylko dla statków kupowanych na 4 i 5 piętrze stoczni).

b) PAY OFF MORTAGE - spłata zaciągniętej hipoteki.

c) OBTAIN CREDIT - zaciągnięcie kredytu (jego wysokość uzależniona jest od Twojego statusu i portu rodzinnego).

d) REPAY CREDIT - spłata kredytu.

e) CHANGE HOME PORT - zmiana portu rodzinnego (jeśli się na to zdecydujesz, musisz zapłacić 1 mln $ od każdego posiadanego statku oraz koszty przeprowadzki do innego miasta)

4. STATUS - jest to opcja nieaktywna, to znaczy taka, na którą nie masz bezpośredniego wpływu. Im wyższa liczba w oknie, tym mocniejsza Twoja pozycja. Wzrost statusu jest uzależniony od dotrzymywania umów przewozowych, ilości wypadków etc.

5. SHIP BROKER - stocznia. Tutaj dokonujesz zakupu statków. Biuro stoczni składa się z pięciu pięter:

1 piętro - konsultacje;

2 piętro - tutaj możesz sprzedać swoje statki;

3 piętro - tutaj możesz kupić używane, najtańsze statki;

4 piętro - statki nowe, starego typu;

5 piętro - statki najnowsze, najlepsze i najdroższe;

E - opuszczenie stoczni.

6. SIMULATION ELAPSED TIME - jest to tablica pokazująca upływ czasu w grze.

a) zegar - jeden obrót odpowiedzialny jest za jeden dzień;

b) 1-7 - dni tygodnia;

c) Weeks - cyfra w oknie informuje, ile upłynęło tygodni gry;

d) Yrs - cyfra w oknie wskazuje, ile upłynęło lat gry.

7. START ACTION/STOP ACTION - kliknięcie myszką na tej ikonie umożliwia zmianę trybu gry:

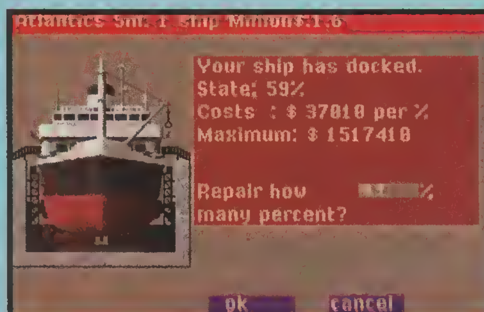
a) Start Action - zatrzymuje upływ czasu, umożliwiając dostęp do ikon gry;

b) Stop Action - wyłącza ikony gry uaktywniając mapę.

Tyle tego nudnego, lecz niezbędnego wstępu. Przejdźmy teraz do zasadniczej części gry. Zabawę rozpoczynasz, dysponując kwotą 5 mln $. Suma ta pozwala na zakup jednego bądź więcej statków. Jest to uzależnione od ich klasy. Jeżeli uważnie czytałeś powyższy wstęp, powinieneś wiedzieć, że zakupu statku dokonuje się klikając na oknie Ship Broker. Po ukazaniu się wnętrza windy możesz wybrać jedną z opcji opisanych wyżej. Jeżeli wybierzesz piętro 3, 4 lub 5 ukaże się ekran z sylwetkami statków z danej klasy i następującymi opcjami:

INFO - informacja o parametrach danego typu statku;

BUY - kupno statku.



Jeżeli zdecydowałeś, że wybrany statek Cię zadowala, kliknij na ostatnią ikonę. W powstałym oknie wpisz nazwę, jaką nadajesz okrętowi oraz, jeśli kupujesz na 4 i 5 piętrze, określ procentową kwotę, jaką wpłacisz gotówką.





Po dokonaniu wszystkich tych operacji i uruchomieniu upływu czasu (Stop Action) Twoje statki po kilku dniach znajdą się w macierzystym porcie.

Ekran portu składa się z czterech okien. Trzy z nich są oknami informacyjnymi, w czwarte możesz ingerować dokonując różnego rodzaju operacji. Lewe górne okno zawiera informacje o Twoim statku i stanie Twojego konta. Są to w kolejności:

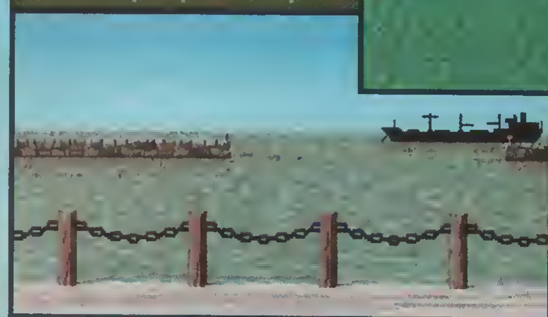
- nazwa kompanii;
- nazwa statku;
- port wyjścia;
- przewożony towar;
- wynik finansowy przewozu;
- stan konta;
- kondycja statku w procentach;
- ilość paliwa w zbiornikach.

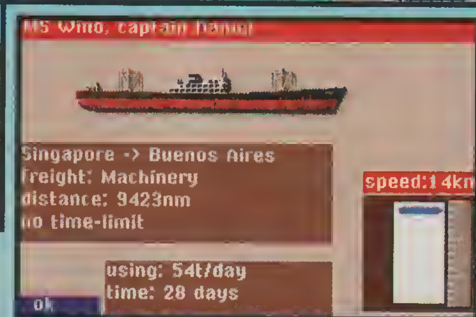
Prawe górne okno zawiera widok na port z bulaja, prawe dolne natomiast - informacje o porcie, w którym się obecnie znajdujesz. W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się ikona rozkazów dla statku - Captain's Orders:

a) REPAIR - po wybraniu tej opcji możesz dokonać naprawy swojego statku, ustalając procentowo wielkość remontu. Tutaj także dowiadujesz się o kosztach naprawy jednego procenta całego statku (OK - zatwierdzenie remontu; CANCEL - zrezygnowanie i opuszczenie okna).

b) REFUEL - pozwala na uzupełnienie zapasów paliwa do pojemności 25, 50, 75 i 100% całego zbiornika. Informowany także jesteś o cenie jednej tony.

c) CHARTER - tutaj wybierasz port docelowy i towar, jaki zamierzasz dostarczyć. W prawy dolnym rogu podana jest odległość do danego portu, natomiast w lewym dolnym rogu informacje o kwocie, jaką otrzymasz za dostarczenie towaru. Jeżeli fracht jest terminowy, podana jest także informacja o karze lub premii za przekroczenie lub wyprzedzenie limitu czasu.





d) LAY UP - możliwość przeczekania na redzie przez określony czas.

e) LOAD - załadunek towaru. Czasami po wybraniu tej opcji pojawi się propozycja nielegalnego przewozu towaru (narkotyków czy broni). Przystanie na to może Ci się opłacić, chociaż jeżeli zostaniesz przyłapany przez celników, to możesz sporo stracić. Spada wtedy również Twój status.

Ostatnią ważną rzeczą jest wpływanie i wypływanie z portu. Masz do wyboru następujące opcje:

1. STEER BY HANDS - sterowanie ręczne.

2. USED TUG'S HELP - wykorzystanie pomocy holownika. Za sumę podaną obok, holownik wprowadzi Twój statek do portu lub wyprowadzi na otwarte morze. Jeśli nie masz odpowiedniej kwoty lub w porcie zdarzy się strajk, musisz sterować ręcznie. Sterowanie ręczne jest dość skomplikowane i polega na:

1. Wypływaniu: Twój statek musi się zmieścić w oznaczone miejsce przy wyjściu z portu.

2. Wpływaniu: musisz doprowadzić statek dokładnie w zaznaczony kontur, wyprostować go i zatrzymać silniki.

W prawym dolnym rogu ekranu znajdują się dwa słupki: pionowy symbolizujący maszyny oraz poziomy - ster. Ustawiając ciemną kreskę w dowolnej pozycji na słupkach, ustalasz kierunek zwrotu oraz prędkość przemieszczania statku w przód lub w tył. W przypadku statków najwyższej klasy posiadasz dodatkowo silniki boczne. Jeżeli przy tych manewrach uderzysz w nabrzeże, statek zostaje uszkodzony. Stopień uszkodzenia jest uzależniony od szybkości, z jakim ono nastąpiło. Po takiej kraksie masz możliwość dokonania naprawy w porcie.

Podczas gry mogą Cię spotkać niespodziewane okoliczności. Może to być sztorm, góry lodowe, rafy, mielizny. Możesz mieć kurs kolizyjny z innym statkiem i czy wyjdziesz z tego cało, zależy tylko od Ciebie i Twoich umiejętności. Możesz też pomóc rozbitkowi, ratując go, za co otrzymujesz dodatkowy punkt statusu. Twój statek może również dopłynąć do państwa, gdzie akurat panuje wojna, walczą piraci lub panuje zakaźna choroba.

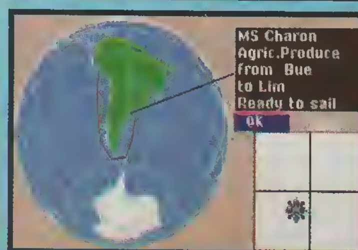
Ogólnie mówiąc, gra jest bardzo urozmaicona i na pewno nie będziesz przy niej się nudził. Polecam ją tym wszystkim, którzy nie zwracają uwagę na grafikę i muzykę, a na sens. Na koniec pozostaje mi tylko życzyć przyjemnego żeglowania po morzach i oceanach. Stopy wody pod kilem!

Arkadiusz Matczyński













TO JA!

Witajcie! Jestem Tex Murphy, największy P.I. wszechczasów... no, prawie największy. Opowiem Wam teraz, jak uratowałem świat przed zagładą. Aha, to „pi-aj" znaczy mniej więcej to samo, co prywatny detektyw (to dla niezorientowanych w temacie). No to lecimy.

JAK URATOWAŁEM ŚWIAT...

Nudy, nudy, nudy... Dzień jak co dzień - żadnych zleceń, żadnej roboty. Zebrałem pocztę spod drzwi. Ooo, podanie o kartę kredytową na nazwisko poprzedniego właściciela biura! Natychmiast zabrałem z biurka długopis i znaczek, wypełniłem dokument, nakleiłem co trzeba i wrzuciłem do niebieskiej skrzynki na ulicy. Poplotkowałem trochę z mieszkańcami Chandler Ave. Sensacją dnia było włamanie do lombardu Rooka. Postanowiłem tam zajrzeć w poszukiwaniu pracy.

Rook oznajmił, że nie może mi zapłacić, a jedynie zrewanżować się koleżeńską przysługą, ale lepsze to, niż siedzenie w biurze, więc i tak się zgodziłem.

Za budynkiem obejrzałem ślady butów. Rozmiar 14, warto zapamiętać... Za koszem znalazłem klucz, a pod rozbitym oknem - kawałki szkła. Gdy je dokładnie obejrzałem, okazało się, że włamywacz zostawił ślad w postaci czerwonego włosa. Rzuciłem okiem do kontenera na śmieci. Ktoś zostawił tam radio. Niestety, nie działało, ale wyjąłem z niego całkiem dobre baterie. Wypytałem Chelsee o włamanie. Dziewczyna widziała jakiegoś gościa o zielonych oczach i z wytatuowaną kotwicą. Coś mnie tknęło, aby wrócić i jeszcze raz przeszukać teren za lombardem. W kontenerze siedział jego mieszkaniec i boleśnie przeżywał stratę radioodbiornika. Na początku nie chciał współpracować, ale wkrótce chwycił go głód i powiedział, że zrobi wszystko za kawałek ciasta. Udałem się do baru „Brew & Stew", gdzie stary kumpel Louie odpalił mi kawałek swego świeżutkiego wypieku. Wychodząc podniosłem z ulicy gazetę. Dałem ciasto kolesiowi z alejki. W zamian za to opowiedział mi o wydarzeniach ostatniej nocy. Dowiedziałem się, że włamywacz był wysoki (mierzył jakieś 6'3-6'4 stóp) i ważył około 300 funtów. Zajrzałem do gazety i przeczytałem artykuł o serii włamań do lombardów („Burglars Baffle Police").

Postanowiłem udać się na policję i wyciągnąć trochę informacji. Mac Malden nie chciał nic zdradzić, ale w końcu wymknęło mu się, że poszukiwany jest normalnym mężczyzną rasy kaukaskiej (co?) i ma krew grupy AB-. Wrzuciłem podane informacje na mój biurowy komputer i zobaczyłem twarz roku. Mick Flemm wyglądał jak tyłek słonia, ale był jedynym osobnikiem pasującym do opisu. Postanowiłem dowiedzieć się czegoś na temat miejsca pobytu tego typa.

Chelsee odesłała mnie do mutanta Beeka, którego odnalazłem w Coit Tower. W zamian za ulotkę salonu kosmetycznego Beek podał mi, gdzie znaleźć Flemma. Okazało się, że facet często bywał w magazynie po drugiej stronie ulicy. Dowiedziałem się też, że Flemm cierpi na bozofobię czy coś takiego, że panicznie boi się klaunów.

Zajrzałem do magazynu. Nikogo nie było. Wszedłem więc na górę i przywłaszczyłem sobie wiszący tam klucz. Posłużył mi on do otworzenia małych drzwiczek w ścianie, za którymi krył się przełącznik. Jak się okazało, kontrolował on dźwig. To podsunęło mi pewien pomysł. Odwiedziłem sklep klauna Rusty'ego. Interes był zamknięty już od dawna, ale pod wycieraczką znalazłem klucz. Z kartonu zabrałem lalkę i włożyłem do niej baterie. W rogu pomieszczenia znajdował się kolejny klucz. Otworzyłem nim drzwi po prawej. W małym pokoiku zabrałem „strzałkę" ze ściany i balonik (tylko bez skojarzeń) ze zlewu. W beczce z kwasem spotkałem klauna Rusty'ego. Cóż, chyba nikogo już nie rozśmieszy... Balonik nadmuchałem przy pomocy automatu na ścianie (po lewej, w gębie klauna). Przy okazji włączyłem też telewizor. Dżizus, co za głupoty! Poszedłem do magazynu. Powiesiłem lalkę na haku i ukryłem się za skrzynką. Zaczekałem na Flemma, a gdy ten wszedł, uruchomiłem dźwig. Dawno nie widziałem tak efektownej ucieczki! Na szczęście Mick(ey) zostawił na stole skradzioną od Rooka bransoletkę i klucze. Otworzyłem nimi sejf. Wewnątrz było pudełko, a w nim fajny, zielony klejnocik.

Rook był bardzo zdziwiony, że tak szybko odzyskałem jego zgubę. Niestety, to był chyba koniec rozrywek. Rzuciłem okiem na mój stary faks. Niech to! Znowu się zepsuł. Na szczęście, pod drzwiami leżała już nowiutka karta kredytowa. Czas zrobić z niej użytek. No proszę, aby wejść do sklepu trzeba użyć karty. Widocznie chcą mieć pewność, że masz czym zapłacić. Wewnątrz porozmawiałem z właścicielem. Po prawej stronie stał faks. Może nie był to najnowszy model, ale znakomicie nadawał się do moich potrzeb. Poza tym i tak nie miałem wyboru - był to jedyny sklep elektroniczny w okolicy. Użyłem karty na czytniku. Osłona zniknęła, a ja zabrałem fax. Ledwie go zainstalowałem, a już przyszła pierwsza wiadomość. Jakaś księżna chciała się ze mną spotkać. Czyżby jakaś praca? Już pędzę!

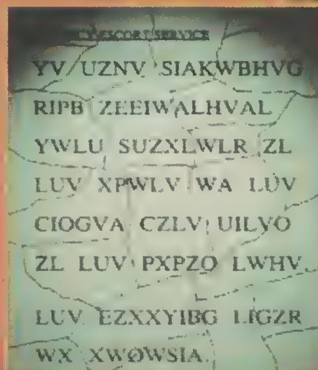
Księżna zaoferowała mi 30 patyków za odnalezienie jakiejś figurki. Za taką sumkę zrobiłbym prawie wszystko, więc żwawo zabrałem się do dzieła.

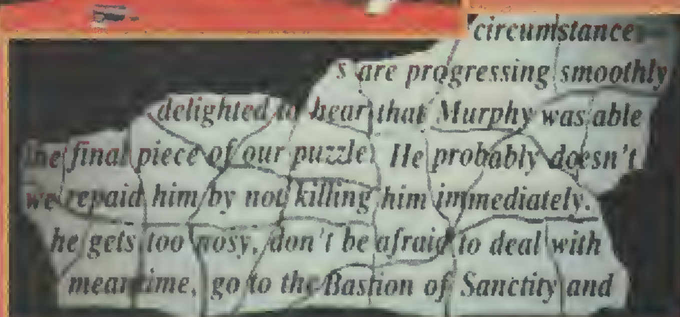
Spytałem Chelsee, a potem Maca Maldena. Okazało się, że osobą, która może mi pomóc, jest gość zwany Franco Franco. Rook powiedział, że to nazwisko zauważył w ostatnim numerze pisma branżowego „Jewellers Weekly", jednak wyrzucił gazetę do śmietnika. Udałem się więc za lombard i z jednego z kubłów wyciągnąłem wspomniany magazyn. F.F. skupował jadeit, a ja akurat miałem kawałek (to ten zielony kamyk), więc śmiało udałem się pod podany adres.

W zamian za klejnot Franco zgodził się odpowiedzieć na jedno pytanie. Spytałem oczywiście o statuetkę. Dowiedziałem się, że ma ją niejaki (niejaka?) Eddie Ching, jednak nie otrzymałem









Brother Marcus:

We are seekers of purity who will abide no defect in spirit or form. The time is close at hand--your work was exemplary and adhered in every detail to the holy prophecies. Now that we have the sacred relic in our possession, our plans can be carried out.

I regret that you had to eliminate DuBois. Alas, such is the folly of man. Schanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery. Also, as feared, Brother Thaniel was not genetically suitable for our Order and had to be retired.

Now your instructions. Go to the Bastion of Sanctity (Long: 122° 47' 11", Latit: 41° 28' 6"). Upon arriving, the Chameleon will provide transport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend to before joining us.

Godspeed Brother.





jego (jej?) adresu. Gdy wróciłem do biura, odebrałem faks. Okazało się, że F.F. zmienił zdanie i postanowił wyjawić mi, gdzie przebywa Eddie Ching.

Zasięgnąłem informacji na policji i popędziłem do wskazanego budynku, jednak w żaden sposób nie mogłem dostać się do środka. Na szybie zauważyłem naklejkę „This building is protected by Underwood Securitites Inc." czy coś w tym stylu, odwiedziłem więc pana Underwooda w sklepie elektronicznym. Wcisnąłem mu kit, że niby ja też instaluję alarmy, a moim ostatnim dziełem był system zabezpieczeń marsjańskiego kasyna. Gość zaczął się przechwalać i wygadał się, że do wyłączenia jego alarmu potrzebna jest laserowa piła, dokładnie taka, jak ta w niebieskim pudełku. W znany sposób wyłączyłem osłonę i stałem się posiadaczem tego urządzenia.

Gdy dostałem się do budynku, zabrałem leżącą na regale książkę, wewnątrz której znalazłem klucz. Z komórki zabrałem klatkę. Otworzyłem drzwi, jednak kiedy zobaczyłem siatkę promieni, szczęka mi opadła. Jak ja to wyłączę? - pomyślałem, jednak chwila zastanowienia przyniosla kilka pomysłów. Popędziłem do Fun House'u Krusty'ego i zabrałem stamtąd plastikowy pistolet i...eee...no, tego, takie małe, żółte, okrągłe... no, ringo czy jak to tam zwą. Wróciłem do wieżowca. Napełniłem „małe żółte" wodą z akwarium i załadowałem pistolet strzałką. Najpierw strzeliłem w skrzynkę kontrolną alarmu, a następnie rzuciłem „malym okrągłym" w dźwignię. Pomogło.

Wpadłem do pokoju po lewej. Zabrałem takie coś na długim kiju z kąta, nie wiem, jak to nazwać. Przesunąłem lustro i użyłem klucza. Przełączyłem... przełącznik. Wyciągnąłem kartkę spod stołu. Hmm, faks urodzinowy. Data urodzin (data faksu minus 30 lat) posłużyła mi jako szyfr do sejfu, z którego zabrałem kartę i jakiś papier. Za jedną z kolumien było żarcie dla jaszczurek. Wrzuciłem je do klatki i w skonstruowaną tym sposobem pułapkę schwytałem bestię z terrarium.

Udałem się teraz do tajnego pomieszczenia. Przyjrzałem się figurce. Eee.. jakaś tandeta. Za jednym z obrazów znalazłem czytnik, w którym umieściłem kartę. Tak dla zabawy pociągnąłem za dźwignię przy gablotce. Ups! Nie zauważyłem napisu „Do not pull this lever!". Nie szkodzi. Przesunąłem skrzynkę i po wejściu na nią kijem wyciągnąłem figurkę. Wracałem właśnie do biura, gdy zostałem napadnięty. Rozpętała się bijatyka ostrzejsza, niż w ***Street Fighterze*** i ***Mortal Kombat*** razem wziętych. Walczyłem dzielnie, jednak przeciwnik wykonał 10-hit combo, animality, babality, fatality i... zabrał mi figurkę.

Obudziłem się w biurze. Co się ze mną działo? Kto mnie tu wniósł? Nieważne, czas zacząć działać. Wypytałem wszystkich o napad (mugging). Francesca z pizzerii coś widziała, jednak nie chciała nic mówić, zanim nie wykonam jej zlecenia. Chodziło o zdobycie kompromitujących fotek jej męża. Drobiazg. Dostałem od niej jakiś świstek. Spytałem Louiego z baru. Powiedział, że Sal właśnie podarł i wyrzucił jakąś kartkę do śmietnika przy barze. Wyciągnąłem ją i poskładałem do kupy. Była to zaszyfrowana wiadomość. Świstek, który dostałem oraz moja nieoceniona inteligencja pomogły mi w jej odszyfrowaniu. Okazało się, że Sal spotyka się w hotelu z panienkami.

Poszedłem tam, jednak głupi Ardo nie chciał mnie wpuścić. Powiedział za to, że jego bohaterem jest Inspektor Burns. Czy to nie ten głupek, którego widziałem w TV u Rusty'ego? Z Fun House'u zabrałem maskę, a ze skrzynki w magazynie - kostium. Przebrałem się za Burnsa, łyknąłem trochę helu z balonika, aby zmienić głos i poszedłem do hotelu. Ardo dał się na to nabrać i wpuścił mnie do środka.

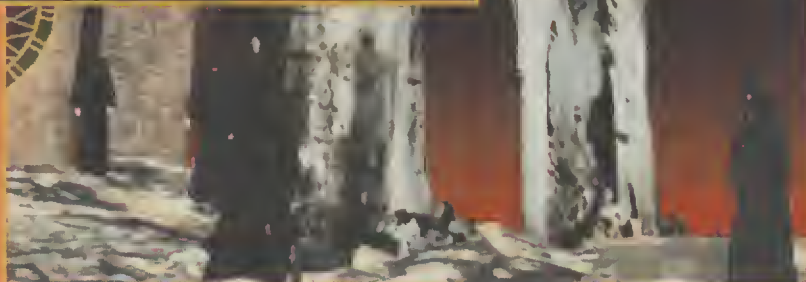
Wpisałem hasło (silicon) i rozpocząłem poszukiwania. W szafie w sypialni moją uwagę zwrócił kieliszek. Przy baseniku nabrałem nim wody i wlałem do dzbanka po prawej stronie drzwi. W ten sposób zdobyłem korek od szampana, z którego wyciągnąłem drut. Otworzyłem nim zamkniętą dotąd szufladę w biurku. Znalazłem w niej sznurowadło. W pokoiku z fortepianem zdobyłem magnes. Połączyłem go ze sznurowadłem i wyciągnąłem śrubokręt z kratki przy baseniku. Śrubokrętem odkręciłem wspomnianą kratkę i bez kłopotów wyjąłem z otworu film.

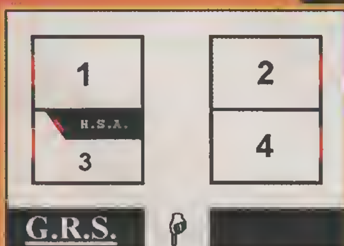
W sklepie elektronicznym nabyłem zestaw do samodzielnego wywoływania zdjęć - „Mały fotograf". Uzyskane z jego pomocą odbitki dałem Francesce. Wdzięczna właścicielka pizzerii wyznała, że tuż po moim napadzie widziała wymykającego się ukradkiem mutanta Puga. Beek wiedział, gdzie go znaleźć. Pug był tchórzem. Lekko go nastraszyłem, a ten od razu oddał mi portfel i zdradził, że stary detektyw Colonel kazał mu mnie śledzić.

Colonela znałem od dawna. Pojechałem do jego biura, gdzie czekała mnie niemiła niespodzianka. Colonel miał bliskie spotkanie z Kameleonem, zbyt bliskie. Wezwałem pomoc i wróciłem do biura. Tam czekała Eddie Ching. Zaczęła gadać o jakimś kulcie, bractwie, krucjacie dla czystości genetycznej i podobnych bajerach. Zrozumiałem z tego tyle, że jeśli w porę nie odzyskam statuetki, to będę miał na sumieniu dziesięć miliardów istnień ludzkich. Cóż, ktoś musi uratować ten świat. Do czynu!

Pojechałem do księżnej, a raczej do tego, co po niej zostało, czyli pustego, zaśmieconego pokoju. Ciekawe kto i dlaczego chciał mnie oszukać. Siedzący na żyrandolu ptak trzymał coś błyszczącego. Wróciłem do hotelu i zabrałem ze stolika kawałek błyszczącej folii. Gdy rzuciłem go na podłogę, ptak upuścił swoją zdobycz i zainteresował się folią, ja tymczasem podniosłem papierośnicę. Nie sądziłem, że mi się przyda, więc wyrzuciłem ją, a zatrzymałem tylko papierosa. Zabrałem i obejrzałem leżący na kominku zegarek. Śmiecie z kosza złożyłem w sensowną całość. Czułem, że nic więcej nie znajdę, więc pojechałem do biura Colonela.







G.R.S.

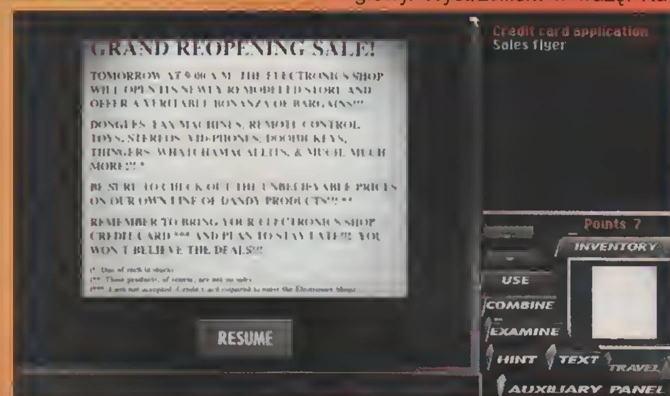
1. Biuro R & D
2. Sala konferencyjna
3. Biuro nadzorcy
4. Biuro M. Tuckera
H.S.A. - High Security Area



Obejrzałem stojące na stoliku zdjęcie. W biurku wygrzebałem list i kartkę z życzeniami. Za jedną z waz znalazłem „cedeka". Jego zawartość przejrzałem w stojącym obok notebooku. Szafka była zamknięta. Mogłem otworzyć ją kopniakiem, ale to nie w moim stylu.

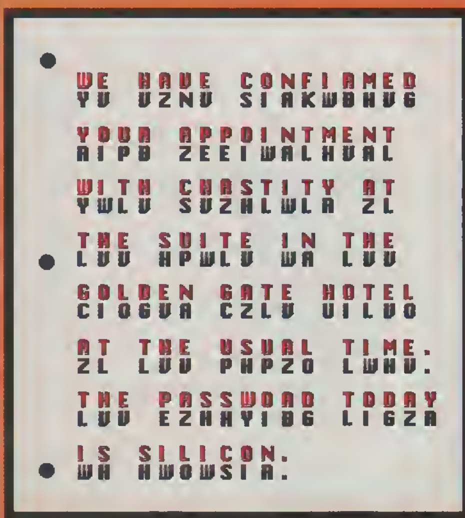
Udałem się pod wypisany na kopercie adres. Dziewczynie dałem kartkę i porozmawiałem trochę o Colonelu. Stałem się posiadaczem klucza. Otworzyłem nim szafkę, z której zgarnąłem akta. Niestety, były zakodowane. Pod drzwiami, pod stosem pism „detektywistycznych", leżał rachunek z nazwiskiem Melanie. Wróciłem do niej i zadałem jeszcze kilka pytań. Otrzymałem kod do sejfu. Zabrałem z niego książkę kodów i odszyfrowałem co trzeba. Ślad prowadził do położonego na obrzeżach miasta motelu, gdzie spotkałem się ze starą znajomą.

Po rozmowie dostałem klucz do niejakiego G.R.S., gdzie się niezwłocznie udałem. Unikając elektronicznego strażnika dostałem się do biura R&D. Gdy strażnikoko „wchodził" do pokoju, ja ukrywałem się w rogu, za biurkiem bądź za kwiatami, zaś na korytarzu omijałem go z daleka. Podniosłem klucz z podłogi i zdjąłem proporczyk ze ściany. Z jego drugiej strony ukryto kartę, która posłużyła do uruchomienia komputera. Przejrzałem wszystkie informacje. Obok, w biurze nadzorcy odkręciłem kluczem kratkę wentylacyjną. Wpuściłem tam jaszczura, który wyłączył alarm i, niestety, poniósł śmierć na miejscu. Przeszukałem dokładnie biurko, w wyniku czego do mojego inwentarza przybyły płytka CD i karta dostępu. Na biurku obok konsoli leżała kolejna płyta oraz kartka, którą przeczytałem. Karta pasowała do czytnika przy drzwiach biura Marcusa Tuckera. Wewnątrz szuflady znalazłem zapisane cyfry 142235. Z innej szuflady wyciągnąłem zapałkę. Cyfry okazały się kodem do sejfu w biurze nadzorcy, z którego zabrałem śmiercionośny proszek. Ukryta pod biurkiem karta uruchomiła komputer, na którym zbadałem zawartość jednej ze znalezionych płyt. Na jednym z biurek w biurze projektów leżał mały, przenośny telewizorek, który połączony z odtwarzaczem CD z biurka w sali konferencyjnej i drugą płytką, otworzył aktywowany głosem sejf Tuckera. Zabrałem figurkę buddy, kasetę wideo i skrawki ze śmietnika. W sali konferencyjnej zabrałem klucz ze ściany i otworzyłem nim szafkę pod ekranem. Włożyłem kasetę do magnetowidu i przekonałem się na własne oczy, jak działa proszek, który miałem w kieszeni. Przyjrzałem się bliżej figurce, z której (po rozbiciu) wypadł Chip. Ukryłem go w zegarku i szybko opuściłem nieprzyjazne miejsce, jakim niewątpliwie był G.R.S.



Kolejny dzień rozpocząłem od złożenia notki. Potem pojechałem do bastionu. Kameleon był tak zajęty paleniem, że nawet mnie nie zauważył. Na ścianach można było znaleźć dziwne przedmioty... Łącząc linkę i obcęgi, zbudowałem procę. Za amunicję posłużyło mi oko wyjęte z rzeźbionej głowy. Wystrzeliłem w wazę. Kameleon opuścił swój pokój, a ja wsypałem proszek z G.R.S. do papierosa, podpaliłem moje dzieło zapałką i położyłem na stole, wyrzucając fajkę Kameleona. Okazało się, że proszek działa tak skutecznie, jak pokazywała to kaseta. Po kilkudziesięciu sekundach Kameleon kopnął w kalendarz, a ja przesunąłem wiszącą na ścianie tarczę i przełączyłem dźwignię. Porozmawiałem z dziewczyną, a następnie udałem się do orbitalnej knajpy „Broken Skull", gdzie podobno łatwo stracić życie. Wcisnąłem barmance studolarowy banknot i spytałem o transport. Ona jednak zażyczyła sobie jakiegoś dowodu mojej przynależności do bractwa. Wróciłem do motelu i spytałem o to. Dowiedziałem się, że dowodem takim jest srebrna dolarówka. Rook miał taką w swojej kolekcji, a przecież był mi coś winien za odnalezienie bransoletki, więc... Po pokazaniu monety barmanka odesłała mnie do pokoiku na zapleczu, gdzie musiałem zagrać partyjkę w niezwykle głupią grę zwaną „fereletką". Użyłem sprawdzonej techniki SAVE & LOAD, więc oczywiście wygrałem. W barze dostałem na koszt firmy drinka, po którym poczułem się niezwykle senny.

Obudziłem się w jakiejś ogromnej szklarni. Badając ją dokładniej, odnalazłem kilka przydatnych przedmiotów: motykę, kamień, krzemień i płyn. Ukryłem motykę w kupie liści obok wyjścia, polałem płynem i podpaliłem. Strażnik sam się znokautował, a ja wydostałem się wreszcie na zewnątrz.



Zwiedzając stację, przywłaszczyłem sobie leżącą pod drzwiami rurę. W STASIS ROOM obudziłem śpiącą piękność. Niestety, pocałunek nie wystarczył. Musiałem kolejno włączyć konsolę, zwiększyć temperaturę i dawkę tlenu, zaaplikować Evie trochę adrenaliny, potraktować ją prądem, ponownie zwiększyć temperaturę, dodać trochę pentatolu i adrenaliny, znowu zwiększyć dawkę tlenu i poziom temperatury. Po kolejnym dodaniu tlenu, adrenaliny i sodium „bi-coś tam", dziewczyna wreszcie się obudziła. W skrócie wyjaśniłem jej, co się dzieje i otrzymałem jakieś papiery. Odruchowo je przejrzałem i pobiegłem do obserwatorium.

Ze stolika zabrałem szklankę i wyjąłem z niej słomkę. Przesunąłem doniczkę i rurą podważyłem płytkę w podłodze. Wyrwałem jeden z kabli. Otrzymanym od Evy kluczem otworzyłem panel na prawo od drzwi, skąd zabrałem notebooka. Słonką wcisnąłem guzik po lewej, przez co otworzyłem panel łączący z głównym komputerem stacji. Umieściłem chip w notebooku. Kablem połączyłem komputer z panelem, uruchamiając procedurę samozniszczenia. Po dwóch minutach stacja przestała istnieć, ale ja byłem już daleko.

I CO Z TEGO?

Colonel wyszedł ze szpitala i Eva, której przecież uratowałem życie, musiała się właśnie w nim zakochać. Nikt nie chciał uwierzyć, że to dzięki mnie cywilizacja ludzka wciąż istnieje i nie otrzymałem absolutnie nic, co mogłoby wynagrodzić moje trudy i ponoszone ryzyko. Cóż, przynajmniej nie nudziłem się przez ten tydzień...

Kamil Szafara

PS. Z (prawie) ostatniej chwili: Już wkrótce ma ukazać się UaKM 2: Pandora Directive.

Under a Kiling Moon

9 ! 9

PRZYGODOWA

PC

386/25 MHz,
4 MB RAM,
CD-ROM, SVGA

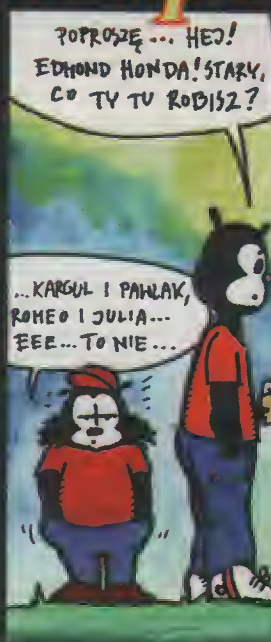
Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

FIDO i Mel na tropie...





















Między nami, graczami...

Tym razem będzie donos. Może to i brzydko skarżyć się na kolegów po fachu, ale nie mam wyjścia. Muszę to z siebie wyrzucić, bo w przeciwnym przypadku oszaleję.

Kiedy Kamil Szafara zaczął pisać o multiplayerowaniu, ktoś w redakcji wpadł na pomysł, aby sprawdzić jego oceny i przetestować wspomniane w artykule tytuły. Możliwości były niewielkie, bo i sztuk było za mało, i nie bardzo było komu porywalizować. Poszedł Doom 2 (eee, nuda), potem poszedł Terminal Velocity (już lepiej, ale wciąż za mało dynamiki), jeszcze później Descent 2 (o, tu już zabawa była całkiem ciekawa). I wtedy właśnie do redakcji trafił Duke Nukem 3D.

Z pozoru gra ta nie różni się od innych „doomowców", jeśli nie liczyć ciekawych broni (zmniejszacz), jeszcze ciekawszych gadżetów (włączniki światła, kamery itp.) i jeszcze-jeszcze ciekawszej grafiki (ach, te teksturki). Ot, następny krok w rozwoju gier 3D. To w momencie rozgrywania Duke'a w pojedynkę. W sieci rzecz wygląda zgoła inaczej.

Najpierw grających było dwóch. Pełni poświęcenia, wcielając się w białe myszki, doświadczalnie sprawdzili na sobie jakość zabawy i okazało się, że Duke jest stworzony do sieciowania. Jak mówili, takiej dynamiki nie posiada żadna inna gra. Zapałali do pogłębienia swojej wiedzy i dalejże, zaczęli niczym domokrążcy namawiać gawiedź do poszerzenia składu zespołu. To był początek końca.

Bardzo szybko grupa multiplayerowców, choć powinienem raczej powiedzieć - grupa duke'owców, powiększyła się do czterech, potem sześciu, a potem do dziewięciu osób! Tu pojawił się pierwszy problemem, gdyż wolne były zawsze tylko cztery redakcyjne pececiaki, a więc starczało jedynie dla mniejszej części. Druga podgrupa musiała zadowolić się oglądaniem partyjki z pozycji widza lub... użyć przemocy w celu uzyskania dostępu do klawiatury - co się, niestety, zdarzało. Już wtedy powinno dać nam to do myślenia. Powinno, ale nie dało. Gorzej nawet, zaślepieni chęcią wygrania za wszelką cenę, pogrążaliśmy się dalej. Stosunki koleżeńskie zaczęły coraz częściej być wystawiane na próby ostateczne. „Ty, daj trochę pograć, przecież kiedyś chodziliśmy do jednej klasy" - padało z jednej strony. A z drugiej: „Tak, ale nigdy się nie lubiliśmy. Wypad!". Tu następował akt przemocy fizycznej albo monolog słów niecenzuralnych - w zależności od ciśnienia atmosferycznego dzielonego przez poziom adrenaliny we krwi delikwenta (albo na odwrót - trudno powiedzieć).

Mijały dni. Zabawa ograniczyła się do dwóch poziomów (1 i 2), bo te okazały się najciekawsze do sieciowania. Krótkie partyjki przemieniły się w wielogodzinne batalie. Ktoś kiedyś policzył, że podczas jednego spotkania podzielonego na trzy rozgrywki (żeby grać mógł każdy) zadano około 1200 śmierci! Jezu, toż to już prawie Oświęcim! A była to tylko ot, taka sobie 8-godzinna rundka!

Strategie zabijania były różne i zmieniały się z każdym posiedzeniem. Najpierw biegano tu i ówdzie bez ładu i składu. Gość na horyzoncie - łubudu! - cała artyleria w niego. Po tym „doświadczeniu" wszyscy zaczęli stosować prostą zasadę - życie na maksa (czyli 200) i power (czyli bazooka). Bez tego nie było po co grać. Do tego potrzebna była gruntowna znajomość terenu, co wkrótce zamieniło się w wiedzę automatyczną. Mało kto nadążał za tym, co robił - grały najpierw palce, a potem głowa. Koleją rzeczy, co niektórzy się wycwanili i zaczęły się podchody. Zamiast biegać, czekano w ustronnym miejscu niczym pająk na ofiarę w swojej pajęczynie. Na przynętę wystawiano hołoduke'a (taka atrapa własnej postaci). Działało, ale do czasu, aż wszyscy nauczyli się odróżniać fantom od oryginału. Wrócono do wersji: ruchomy cel trudniej trafić. Potem posypały się różne „wynalazki", jak nie przymierzając na przyjęciu u Edisona. Ktoś odkrył, że cała tajemnica to chodzenie w przykucu, bo wszystkie pociski lecą nad głową. Ktoś inny zaczął nagminnie używać jetpacka (plecaka odrzutowego). Jeszcze ktoś nie mógł się opanować, żeby nie stawiać wszędzie min. Obłęd. W tym czasie poziom słownictwa używanego w redakcji spadł o kilka klas poniżej dopuszczalnych norm zwyczajowych. Sam nie wiem, czy częściej latały pociski, czy przekleństwa.

Tutaj nastąpił już etap szaleństwa. W tym miejscu powinny pojawić się nazwiska, ale litościwie spuszczę zasłonę milczenia i ukryję bohaterów zajść pod liczebnikami. Pierwszy dotychczas był najlepszy i wszystkich wkurzał. Dlatego Drugi i Trzeci przychodzili do redakcji na nocki i w dwójkę uparcie trenowali, co szybko przyniosło efekty. Czwarty pozornie udawał, że mu nie zależy na wygranej, ale jak już siadał, to nie ustąpił. Wkrótce i on nabył doświadczenia, którego zazdrościłby mu nawet Rambo. Pierwszy obraził się na wszystkich, że przegrywa. Piąty i Szósty także, bo dostawali szału, że nie mogą dorównać umiejętnościom tamtej trójki. Siódmy uparcie dorywał się do klawiatury, choć wciąż służył za mięso armatnie. Stworzył nawet hipotezę, że mu te dwa poziomy nie odpowiadają. W tym czasie Drugi stał się królem Duke'a i wszyscy go znienawidzili. Ósmy, choć wyglądał na wyluzowanego, dusił wszystko w sobie. Jedynym objawem złości było uparte stawianie min i gaszenie światła, choć niczego to nie dawało, a tylko zwalniało rozgrywkę. Trzeci, który spadł na dalszą pozycję, zaczął narzekać, że przegrywa przez Windowsa '95, który haczy grę co kilka minut. Szósty marudził coś o zepsutej klawiaturze. Piąty miał okres wzlotu, ale tym dotkliwszy był jego upadek. Ósmy, ten od min, wzbudzał wśród graczy taką niechęć, że zdarzało się im zespołowo polować na nieszczęśnika. Pierwszy, wciąż obrażony, przestał podawać rękę Drugiemu, który wciąż tryumfował. Na Drugiego zaczęto się zmawiać - poza grą. I jedynie Dziewiąty sprawiał wrażenie normalnego. Mówił nawet, że woli oglądać, jak wszyscy się tłuką, niż grać. Oczywiście, nikt mu nie wierzył. „Czego to człowiek nie zrobi dla szpanu" - mówiono.

Zawziętość ogarnęła wszystkich. Zamiast robić kolejny numer ŚGK, wszyscy szaleli w Duke'a. „Ja mu tego nie daruję! Zwolnią mnie z pracy, a nie popuszczę!" - takie groźby były tu na porządku dziennym. Redakcja stanęła na krawędzi. Ktoś wywiesił wówczas kartkę z napisem: ZAKAZ GRANIA W DUKE'A I INNE GRY SIECIOWE. Do akcji wkroczyły czynniki najwyższe. Nasza wesoła gromadka została rozpędzona. Na szczęście, bo jeszcze trochę i ŚGK stałby się historią. Oczywiście, czasem ktoś jeszcze szepnie, rozglądając się bojaźliwie na boki - „A może by tak w Duke'a? Tylko kwadransik!", ale zakaz to zakaz. Co niektórzy udają, że to żart i śmieją się w odpowiedzi, ale jakoś tak nienaturalnie, nerwowo i od razu widać, że to nie żart, tylko uzależnienie.

Po całej tej przygodzie pozostał niesmak. Ludzie jakby pobledli i zmarnieli. Sam we snach widzę siebie strzelającego z bazooki do redakcyjnego kolegi. Podczas niedzielnego spaceru na jednej z ulic, na ścianie kamienicy, ujrzałem nawet identyczną jak w Duke'u kratkę wentylacyjną i w pierwszej chwili pomyślałem, że trzeba to miejsce zapamiętać. Zgroza! Na szczęście, mamy to za sobą. Chyba że się mylę. Ale wtedy - boże, miej nas w swojej opiece...

Gracz

PS. Powyższa opowieść w żadnym wypadku nie ma służyć za ilustrację poglądu, że brutalność w grach jest szkodliwa. Moim zamiarem było tylko zrzucenie z siebie ciężaru, jaki przytłoczył mą duszę w ostatnich tygodniach i wytłumaczenia się przed światem z mojego nałogu. Moja wina, moja wina, moja bardzo wielka wina - amen. Ci zaś, którzy koniecznie chcą mieć jakiś morał, niechaj przyjmą to wszystko jako przestrogę, że umiar mieć trzeba we wszystkim - nawet w graniu. Ciąg dalszy, mam nadzieję, nie nastąpi.



KANTYNA

Tajna Kwatera Dowództwa
Graczy Strategicznych
w m.p.

ROZKAZ SPECJALNY 02/02/96

1. Awanse.

Za zaangażowanie i pomyślne wykonanie zadania pod nazwą „Konkurs Panzer General" do stopnia majora klawiatury promocję otrzymują:

kadet Sylwester Gmys. Branica

kadet Bogusław Wiącek. Mielec

2. Nagrody.

Za prawidłowe rozwiązanie wspomnianego konkursu otrzymują oni nagrody - gry komputerowe.

3. Sprawy różne.

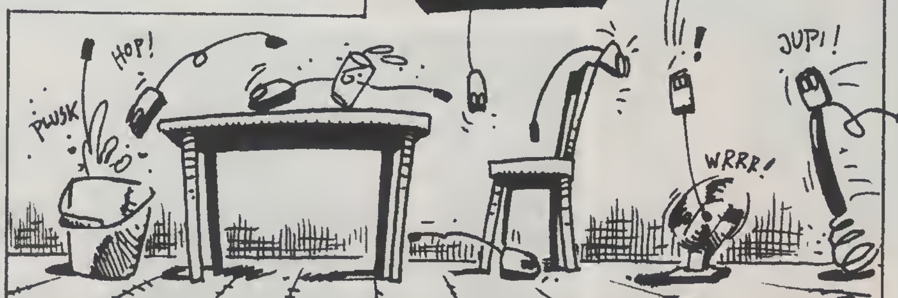
3.1. Kancelaria Sztabu informuje kadeta Marcina Bartosika z Krakowa, że mimo kilkukrotnego sprawdzenia otrzymanej korespondencji nie odnaleziono jego kartki z odpowiedziami na konkurs ze znajomości gier strategicznych. W związku z powyższym nie ma możliwości zweryfikowania poprawności odpowiedzi. Skarga zostaje oddalona.

3.2. W związku z okresem wyjazdów na poligony i ćwiczenia doskonalące. Nagrody za poprzedni konkurs zostaną wysłane we wrześniu. Zainteresowanych prosimy o cierpliwość.

podpisano:
H. Futerał
Marszałek Polny Klawiatury







NIE MA MOCNYCH

czyli rozważania na temat brutalności w grach i w ogóle.

Od kilku numerów na łamach naszego pisma toczy się burzliwa polemika. Zaczęło się niewinnie - ktoś poddał w wątpliwość sens wykonywania kilku ruchów joystickiem, aby uzyskać tzw. cios specjalny w Mortal Kombat. Skończyło się na wielkiej kłótni między przeciwnikami a zwolennikami brutalności w grach. Ci pierwsi twierdzą, iż gry takie to wylęgarnia psychopatów i domagają się cenzury, zwolennicy natomiast mówią, że jest to wierutna bzdura, a dowodem tego ma być fakt, że nie spacerują po ulicach z siekierami. Siły po obu stronach barykady rozkładają się mniej więcej po połowie i nic nie wskazuje na rychłe zakończenie sporu. Postanowiliśmy przyłączyć się do dyskusji, licząc na ostateczne rozwiązanie problemu. Specjalnie na tę okazję zaaranżowaliśmy redakcyjne spotkanie, z którego relację publikujemy poniżej.

* * *

P.P. - Wszyscy chyba się zgadzamy, że gry mają swój ogromny wkład w proces kształcenia i wychowania. Dzięki nim można przyswoić wiele informacji, których zdobycie drogą normalną - na przykład w szkole - byłoby niemożliwe, a przynajmniej bardzo trudne. Okazuje się jednak, że gry mają także swoją mroczną stronę. Jest nią spory ładunek agresji, który być może, podkreślam - być może, wyrządza więcej krzywdy, niż wszystko inne.

K.W. - Przesada. Stykamy się w życiu z wieloma jego aspektami. Wchłaniamy jednak te, które są zgodne z naszą indywidualną naturą. Nie można uogólniać, że na każdego młodego człowieka brutalna gra wpłynie negatywnie.

K.L. - Ale co by o grach tego typu nie mówić, generalnie jest to prymitywny sposób spędzania wolnego czasu, choć muszę ze skruchą przyznać, że sam z niego korzystam - jak my wszyscy (ogólny śmiech). Sporna jest też kwestia dobroczynnego działania na psychikę, traktowania tych gier jako sposobu relaksowania się, uspokajania zszarganych nerwów. Dla przykładu - gość, który przez ostatnią godzinę przegrywał, wcale nie jest zrelaksowany, a wręcz przeciwnie, naładowany złością niczym bomba neutronowa. Naprawdę niewiele wystarczy, żeby spowodować wybuch. Biorąc to wszystko pod uwagę, zastanawiające jest, dlaczego również ludzie inteligentni i wrażliwi sięgają po ten rodzaj rozrywki.

M.J.A. - Być może dlatego, że kiedyś ludzie musieli walczyć o przeżycie, używając właśnie przemocy i ten instynkt pozostał głęboko zakorzeniony w naszej podświadomości. Jakiś bliżej nie określony imperatyw niszczenia. Brutalne gry zaspokajają tę potrzebę. I w tym względzie gry są pozytywne.

P.P. - Na pewno wyda ci się to dziwne, ale ja nie odczuwam żadnej potrzeby niszczenia, a już na pewno nie zabijania (ogólny śmiech).

M.J.A. - Nie powiedziałem, że każdy ma potrzebę zabijania. Zaznaczyłem, że jest to atawizm tkwiący w podświadomości, istniejący w nas w szczątkowej postaci instynkt. I po to istnieją normy społeczne - żeby go stłumić. Między innymi właśnie w tym celu wychowuje się dzieci.

P.P. - Ale gry komputerowe wcale go nie tłumią, tylko wyzwalają.

M.J.A. - Zaspokajają.

A.G. - Bzdura! Nie mam żadnych atawizmów. Mam potrzebę rozładowania energii. Niekoniecznie niszczycielskiej. Mogę iść do roboty i coś robić. Twórczo. Przy pomocy Duke''a jest to prostsze. Wtedy cała ta energia zamienia się w niszczenie i mordowanie. Na tym koniec. Nie ma tu żadnych instynktów.

M.J.A. - Nie rozumiesz, że człowiek nawet nie zdaje sobie sprawy z tego atawizmu. Już Freud powiedział, że dzieci rodzą się złe. I właśnie społeczeństwo i cywilizacja kształtuje je w ten sposób, żeby zło wyplenić.

A.G. - Niech ci będzie, ale skoro ktoś przez tyle lat jest kształtowany na dobrego człowieka, to dlaczego taka gra ma to zniszczyć? Pokazać, że trochę pozabijać też jest fajnie.

M.J.A. - Po to, żeby nie robił tego na ulicy.

A.G. - Ale on by nie poszedł na ulicę. Nie wiedziałby nawet, że to przyjemne.

M.J.A. - Tego nie wiesz. Ilu jest takich w naszym wieku, którzy chleją po bramach i tylko patrzą, komu by tu dołożyć? Mając grę, zagrają i na tym się skończy. Gdyby każdy miał dostęp do Duke''a, przemoc przeniosłaby się z ulicy do fikcyjnego, komputerowego świata. W tym wypadku komputer raczej zapobiega wyjściu z nieczystymi intencjami na ulicę.

J.Ch. - To żaden argument. Wiesz dlaczego nie rozwala się ludzi po odejściu od gry? Bo bazuki nie leżą na ulicy. Gdyby leżały, to inaczej byśmy rozmawiali (śmiech). Poza tym są jeszcze więzienia. Gdyby człowiek mógł być bezkarny, kto wie, jak by to wyglądało? Ja sprawę widzę inaczej. Brutalność była, jest i będzie - to oczywiste. Wystarczy poczytać trylogię Sienkiewicza. Duke Nukem 3D, Quake i Mortal Kombat wysiadają. Kwestia jest tego typu, że środki wizualizacji informacji są coraz większe. Gry „doomowate" dodatkowo niesamowicie sugestywnie symulują walkę i związaną z nią agresję. I w tym tkwi niebezpieczeństwo! Jeśli dołożyć do tego hełm wirtualny, czujniki na paluchach, wówczas niewiele się to różni od prawdziwego morderstwa!

P.P. - Po co zaraz wyjeżdżać z rzeczywistością wirtualną. Wystarczy obejrzeć „Wiadomości". A przecież to tylko ułamek. Brutalność w życiu obecna jest na każdym kroku - poczynając od szkoły, a na kinie kończąc.

J.Ch. - Moim zdaniem, gry są jednak niebezpieczniejsze od filmu. W kinie jesteśmy biernymi widzami, natomiast w grze komputerowej utożsamiamy się z postacią. W „doomowatych" praktycznie JESTEŚMY mordercą.

M.J.A. - To raczej pozytywnie, że używasz przemocy na ekranie, a nie w rzeczywistości. Są tacy, którzy w gry komputerowe nie grają, a chodzą po ulicach i napadają ludzi.

J.Ch. - To, co mówisz, kojarzy mi się z pewnym opowiadaniem Stanisława Lema. Opisał w nim cywilizację, która stworzyła tak zwane - o ile dobrze pamiętam - „wrzeszczalnie". Gość jak się zdenerwował, mówił przepraszam i szedł do takiego gumowego pokoiku, po czym wracał uspokojony z uśmiechem na twarzy. Ale do tego trzeba mieć odpowiedni poziom abstrakcji.

K.W. - Wróćmy do dyskusji. Mówicie, że w grach 3D gracz w pełni utożsamia się z bohaterem. Zauważcie brak takich doświadczeń przy grach typu Mortal Kombat. Otóż to, istotna jest perspektywa widzenia. W Mortal Kombat widzisz postać z boku. Utożsamiasz się, oczywiście, ale nie z taką łatwością i w takim stopniu, co w grach 3D. Nie można więc obydwu tych gatunków wrzucać do jednego worka.

A.G. - Mówisz tak, bo nie grałeś w Mortal Kombat tyle, co w Duke''a. Po dłuższym czasie zaczynasz reagować na każdego zbliżającego się człowieka blokami i kontrami.

K.W. - Ale w Mortal Kombat nigdy nie zareagujesz autentycznym strachem, czy nawet paniką na lecący w twoją stronę pocisk, zaś w grach 3D - tak. A strach, jak wiadomo, intensyfikuje doznania i pozwala zakorzenić się kompleksom.

K.L. - To fakt, że „doomowate" wyzwalają więcej skrajnych emocji. Jeśli nie jesteś odpowiednio odporny psychicznie i traktujesz grę na poważnie - wtedy emocje biorą górę. To po prostu symulacja walki na śmierć i życie. Nie można podchodzić do tego z rezerwą. Nawet nam, osobom pełnoletnim, trudno jest nad tym zapanować

P.P. - Może i trudno, ale z innych powodów. Grając dziesięć godzin dziennie przez kilka dni, każdy by zwariował. Człowiek automatycznie zaczyna wtedy myśleć kategoriami gry. Każda przesada jest szkodliwa.


Krzysztof Lutowski (K.L.)


Krzysztof Wirszyłło (K.W.)

K.W. - Oczywiście, że jest szkodliwa, ale trudno oderwać się od czegoś, co sprawia przyjemność.

P.P. - Zabijanie sprawia ci przyjemność?

K.W. - Nie zabijanie, tylko rywalizacja. Nie gram po to, żeby oglądać rozszarpane zwłoki, ale żeby wygrać z rywalem, żeby pokazać mu, że jestem lepszy. Gram dla sportu, a wszystkie te rozdeptane organy są dla mnie tylko efektem ubocznym. Szczerze mówiąc, bez tego mógłbym bawić się równie dobrze. I myślę, że nie jestem odosobniony w tym poglądzie.

P.P. - W takim razie pociąga nie przemoc, a rywalizacja; nie fruwające flaki, tylko chęć pokazania sobie i kumplom, że jestem od nich lepszy. W porządku, ale jeśli tak jest, jeśli wiedzą o tym gracze i, co ważniejsze, programiści, to po co w ogóle pokazuje się wszystkie te okropności w rodzaju fruwających wnętrzności.

J.Ch. - Moim zdaniem jest to pewna moda. Miejmy nadzieję, że ona minie, jak minie (niestety) moda na bikini, czy (nie daj boże) na topless. Za jakiś czas bazukę zastąpi na przykład miotacz antymaterii i przeciwnik zamieni się w obłoczek pary.

M.J.A. - Masz rację, że to jest moda. Moda narzucona przez programistów. To nie gracze domagają się więcej krwi. To programiści władowali do gier flaki, aby ich produkt zyskał na atrakcyjności.

A.G. - To chyba nie jest takie proste. Trudno powiedzieć czy winni są programiści, czy gracze. Ta moda dotyczy także odbiorców, którzy żądają takich, a nie innych gier.

M.J.A. - Przyznaję, zapędziłem się. Przypominam sobie standardową bijatykę o nazwie Elf Mania. Tam, po przywaleniu komuś w dziób, sypały się z gościa pieniążki i inne głupoty. Takie słodkie to było, że każdemu kogo znam po piętnastu minutach zbierało się na wymioty. Poza tym gra była zrobiona na poziomie.

A.G. - No właśnie. Wygląda na to, że programiści zamieszczają brutalne sceny, żeby być maksymalnie atrakcyjnym i sprzedać produkt, a gracze to kupują, bo lubią i ponieważ jest to modne. I kółko się zamyka.

M.J.A. - Nawiązując do mojej wcześniejszej wypowiedzi, jest to dowód, że brutalność pociąga, bo nie robi się tego w rzeczywistości. Dlatego na przykład wielką popularnością cieszą się gry role-playing, gdyż zwykle nie chodzi się z mieczem. I tak samo jest z symulatorami. Mało kto może w rzeczywistości usiąść za sterami samolotu. Gry dają ludziom możliwość przeżycia sytuacji, których nigdy by nie przeżyli. Taka jest geneza tej popularności.

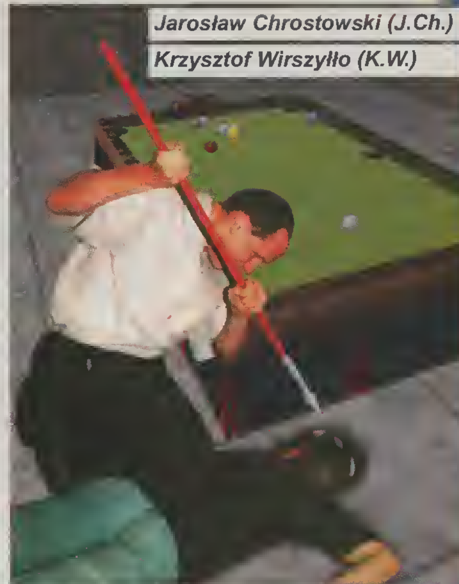

Adam Gregrowicz (A.G.)

P.P. - Mamy więc motyw. Nie kieruje tym tylko przemoc. Gramy, bo jesteśmy ciekawi i chcemy rywalizować. Trochę uspokajający to wniosek. Jeszcze coś nie daje spokoju. Gry komputerowe w ogóle ostatnio zbrutalniały. Pojawiło się mnóstwo gier „doomowatych", w których za fabułę służy zabijanie. W grach pozornie nie związanych z zabijaniem, również pojawiają się tego rodzaju elementy. W dodatku fabuła zaczyna coraz bardziej schodzić na plan dalszy. Nieważne dlaczego się zabija, ważne, że efektownie. Zjawisko dziwne, zastanawiające i niepokojące.

M.J.A. - To chyba naturalna ewolucja gier komputerowych. Od samego początku były przeszkadzajki przeznaczone do eliminacji. Technika poszła do przodu i przeszkadzajki są inne. Środowisko zmieniło się z płaskiego ekranu na 3D, jednak cały czas jest to rozwalanie przeszkadzajek. Element zręcznościowy.

J.Ch. - Masz rację, ale to nie wszystko. Podstawową aktualnie sprawą jest dążenie do jak najwierniejszego odzwierciedlenia rzeczywistości. To pewien etap ewolucji gier komputerowych, o której wspomniałeś. Firmy rywalizując ze sobą spowodowały, że w tym wyścigu brakuje czasu na fabułę. Mam nadzieję, że gdy osiągnięty zostanie na tyle wysoki poziom realizmu, że dalej już nie będzie potrzeby się piąć, to powrócimy do sprawy podstawowej - do fabuły. I jeszcze jedna istotna rzecz. Zdecydowanie łatwiejszą rzeczą jest wstawienie animacji rozlatujących się na wszystkie strony flaków, niż wymyślenie i wplecenie w grę ciekawej intrygi. Są firmy, których na to nie stać. Idą wtedy na maksymalnie tanie efekciarstwo.

K.W. - Co do drugiej części twojej wypowiedzi, zgadzam się. Fakt, że łatwiej wymyślić kolejne stwory, niż sprawną intrygę. Jednak z pierwszą częścią się nie zgadzam. Gdyby tak było, programiści zawsze mieliby usprawiedliwienie. Przecież jakość grafiki zawsze może być lepsza. Ten wyścig tak naprawdę nigdy nie będzie miał końca. Kiedy już stworzymy wirtualny, komputerowy świat na wzór i podobieństwo naszego - pozornie ideał - ktoś wpadnie na pomysł, że można stworzyć cały wszechświat, a potem wszechświaty alternatywne i tak bez końca. Tymczasem fabuła wciąż będzie w odstawce.


Jarosław Chrostowski (J.Ch.)
Krzysztof Wirszyłło (K.W.)

J.Ch. - Na to już nic nie poradzimy. Faktem jest, że na razie nacisk kładzie się na grafikę i wierzę, że prędzej czy później istotna zacznie być także fabuła.

P.P. - Dobrze. Wróćmy zatem do meritum sprawy. Spora część Czytelników sugerowała w swoich listach, że sceny brutalne należałoby cenzurować. W Anglii, jak wiecie, właśnie na wzór tego pomysłu wyszła wersja okrojona Mortal Kombat. Co o tym myślicie?

J.Ch. - Osobiście jestem zdecydowanym przeciwnikiem przemocy w grach, jeśli mają bawić się w nie ludzie za młodzi. Dorośli to co innego, ale mając dziesięć lat, nie widzi się specjalnej różnicy między pociągnięciem spustu joysticka a prawdziwym strzelaniem.


Piotr Pieńkowski (P.P.)

M.J.A. - Dokładnie! Moim zdaniem o złym wpływie można mówić tylko w odniesieniu do osób ze skrzywioną psychiką lub nie ukształtowanych psychicznie. O pierwszych nie ma co wspominać, drudzy zaś to po prostu dzieci poniżej określonego wieku. Psycholodzy ustalili, że do dwunastego roku życia młodzi ludzie nie rozróżniają abstrakcji od rzeczywistości. Należy więc ograniczyć zbyt młodym osobnikom dostęp do takich zabawek i po sprawie.

P.P. - Ograniczyć, ale jak? Zakazami?

K.W. - Zakazy nic tu nie pomogą. Na pudełkach gier dostępnych na Zachodzie widnieje etykietka, na której określa się od ilu lat dozwolony jest dany program. Tylko tyle. Decyzją rodzica jest, czy kupi dziecku grę dla dorosłych. Poza tym sądzę, iż rodzice powinni wiedzieć, jak wygląda ta gra, a jak tamta. Brutalność brutalności nierówna.

J.Ch. - Oczywiście, że idealną sprawą byłoby, gdyby rodzic przeczytał każdą książkę, obejrzał każdy film i zagrał w każdą grę, zanim dopuści do tego dziecko, ale nie oszukujmy się - rodzice są zalatani, mają kupę własnych problemów. Ktoś musi dać im pełniejszą informację.

M.J.A. - Nie ma sprawy. Więcej wiadomości można znaleźć w ŚGK i innych tego typu pismach. Panowie, po to właśnie jesteśmy. Żeby informować.

P.P. - Słowem, doszliśmy chyba do wspólnych wniosków. Gry zawierające szczególnie duży ładunek agresji wywierają zły wpływ głównie na ludzi młodych, jeszcze nie ukształtowanych emocjonalnie - zwłaszcza dzieci poniżej 12. roku życia. Ochronę powinna stanowić etykietka na pudełku plus informacja w prasie. Cenzurze odpowiadamy - NIE! To wszystko. Inna sprawa, że nie odkryliśmy Ameryki. Środki takie stosuje się na Zachodzie już od dawna.

M.J.A. - I dobrze. To nie wstyd korzystać z dobrych wzorców. Skończmy już to gadanie i choćmy grać.

J.Ch. - Nareszcie ktoś mówi do rzeczy.

A.G. - No właśnie.

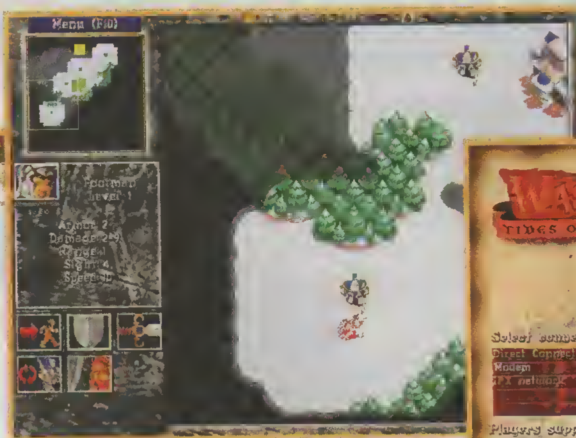
P.P. - Wiedziałem.

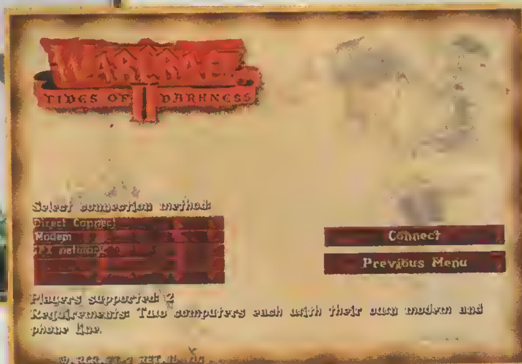
I poszliśmy...

opracował:
Krzysztof Lutowski


Michał J. Adamczak (M.J.A.)







MULTIPLAYERMANIA

CZYLI PRZEGLĄD GIER DLA DWÓCH I WIĘCEJ GRACZY

CZĘŚĆ 3. „STRATEGIE"





Czołem, multiplayermaniacy! Sorry, że w poprzednim numerze nie pojawił się kolejny odcinek tego cyklu, ale każdy musi mieć kiedyś wakacje, ja także. Na szczęście, teraz już wróciłem i znowu multiplayeruję. Tym razem postanowiłem przyjrzeć się bliżej gierkom strategicznym.

Mówiąc oględnie, gier tego typu jest mnóstwo, przy czym zdecydowana większość nowych produktów obsługuje różne rodzaje połączeń, zaś duża część produktów starszych dokładnie odwrotnie - ignoruje tę opcję. Na szczęście, my gramy w świeże gierki, prawda? Ostatnie miesiące zaowocowały wysypem gier strategicznych. Śmiem twierdzić, że w ciągu ostatniego półrocza to właśnie strategii pojawiło się najwięcej! Jako że MULTPLAYERMANIA to przegląd bardzo skrócony, jak zwykle opisałem tylko wybrane gierki. Oto punkty, według których opisuję poszczególne pozycje:

1. Fabuła gry.
2. Oprawa graficzna i dźwiękowa.
3. Dostępne rodzaje połączenia.
4. Maksymalna ilość graczy.
5. Wymagania sprzętowe.
6. Tipsy i dodatkowe misje, ewentualnie inne ważne sprawy.
7. Osąd gry. Tym razem zrezygnowałem z oceny w skali 1-10, przedkładając słowo od siebie.

CONQUEST OF THE NEW WORLD (Interplay)

1. Podbój nowego świata. Wcielasz się w rolę osadnika i kolonizujesz nowe lądy. Nie podbijasz żadnego ze znanych kontynentów, lecz teren każdorazowo tworzony przez komputer.
2. Grafika wykonana jest w trybie SVGA, jednak nie wykracza ponad standard. Dźwięki też nie szokują.
3. Gra obsługuje kabelek, modem i sieć.
4. W sieci grać może jednocześnie do sześciu graczy.
5. Wymagany jest PC 486 DX2/66 i 8 MB RAM. Do tego CD-ROM, bo gra nie ukazała się na dyskietkach.
6. Ani o tipsach, ani o nowych misjach nie słyszałem.
7. Niezłe, ale interfejs jest niedopracowany.

COMMAND & CONQUER (Westwood/Virgin)

1. Futurystyczny konflikt między wymyślonymi organizacjami GDI i NOD. Dużo interesujących rodzajów broni.
2. Grafika to tylko zwykła VGA, ale bardzo dobra. Fajny dźwięk, doskonała muzyka.
3. Kabel, modem & sieć.
4. Maksymalna liczba graczy to czterech.
5. Wbrew instrukcji, gra działa już na zwykłym PC 486 z 4 MB pamięci. No i konieczny jest oryginał u każdego gracza.
6. Ukazał się zestaw dodatkowych misji Covert Operations. Jeśli go posiadasz, uruchom grę poleceniem C&C FUNPARK - będziesz miał dostęp do dodatkowych, ukrytych misji.
7. Dobre, bardzo dobre. Polecam!



WARCRAFT 1 i 2 (Blizzard Ent.)

1. Wojna orków i ludzi w krainie rodem z powieści fantasy. Broń dalekiego zasięgu to łuk lub kusza, na krótki dystans walczy się mieczem. Można też używać magii.
2. Grafika VGA i SVGA, całkiem niezła. Dobra oprawa dźwiękowa. Szczególnie podobały mi się odgłosy orków.
3. Kabel, modem & sieć (again).
4. Bawić się może maksymalnie osiem osób.
5. Dla części pierwszej wystarczało PC 386 DX i 4 MB RAM. Część druga potrzebuje już PC 486 DX2 i 8 MB RAM. Każdy musi mieć zainstalowaną grę, lecz wystarczy, że CD z grą ma 1 z 3, 2 z 6 lub 3 z 8 graczy, tak przynajmniej jest w części drugiej, więc sądzę, że w pierwszej też.
6. Do Warcrafta 2 wydano data-dysk Beyond the Dark Portal. Dodatkowo, dzięki dołączonemu do gry edytorowi, wiele dodatkowych plansz rozsianych jest po BBS-ach i Internecie. Kodów jest mnóstwo, a niektóre z nich to: DECK ME OUT, EVERY LITTLE THING SHE DOES, ON SCREEN, UNITE THE CLANS, YOU PITIFUL WORM (Warcraft 2).
7. Gra prawie tak dobra, jak C&C. Niektórzy twierdzą nawet, że lepsza.

BATTLEGROUND (Empire)

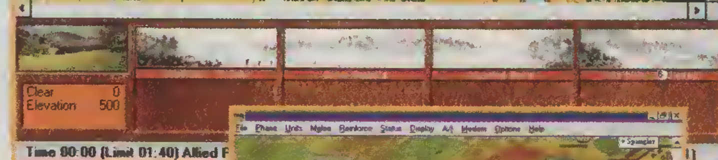
1. Cykl gier poświęconych wielkim bitwom historii. Jak dotąd, ukazały się trzy części: Gettysburg, Ardennes i Waterloo.
2. Gry pracują pod Windows, więc mają grafikę SVGA. Dźwięk raczej słaby.
3. Grać można tylko przez modem.
4. Maksymalna ilość graczy to jedynie 2.



5. Jak każdy nowy produkt, wymagają PC 486 DX2/66 i 8 MB RAM, choć podejrzewam, że gry zadziałają też na słabszym sprzęcie. Obaj gracze muszą mieć grę.

6. Nic mi na ten temat nie wiadomo.

7. Są to gry dla znawców gatunku - czyste strategie.



TRANSPORT TYCOON
TRANSPORT TYCOON DELUXE
(MicroProse)

1. Gierka ekonomiczna. Jako właściciel i szef firmy transportowej przewozisz towary i ludzi. Możesz korzystać z samochodów, pociągów, statków i samolotów.

2. Grafika to dość dobra, choć w deluxie zdecydowanie lepsza. Dźwięki są dobre, choć trochę ich mało. Muzyka występuje za to w dużych ilościach i jest całkiem, całkiem.

3. W TT grać można tylko przez kabelek. W TT Deluxe dołączono obsługę modemu.

4. Jednocześnie mogą grać tylko dwie osoby.

5. Wymagany sprzęt to PC 386 DX i 4 MB RAM (niewiele, co?) plus gra u obu graczy.

6. Kodów nie ma, ale można na przykład rozbijać lub blokować pojazdy przeciwników. O nowych planszach nie słyszałem, ale pojawił się TT World Editor, który pozwala na stworzenie własnego terenu.

7. Gra przebojowa, ale tylko tylko dla miłośników tego typu rozrywki .

BALDIES
(Atari Interactive)

1. Strategia na wesoło. Kierujesz grupą śmiesznych ludzików i masz za cel pokonanie innej grupy równie śmiesznych ludzików.

2. Grafika to taka sobie VGA, dźwięki zwyczajne.

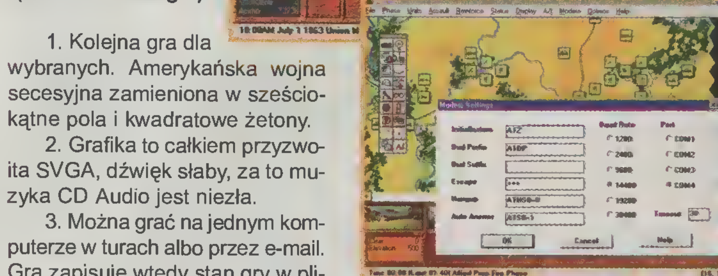
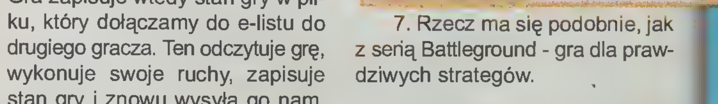
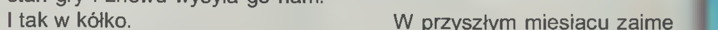
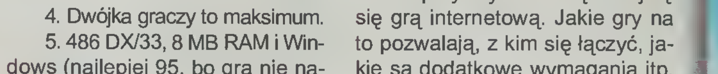
3. Gra obsługuje jedynie sieć.

4. Jeszcze nie zorganizowałem sobie pełnej wersji gry, więc nie wiem.

5. Gra pójdzie na PC 486 z 8 MB pamięci, choć może wystarczy słabszy sprzęt. Nie znam dokładnych wymagań.

6. Jak dotąd nic nie słychać ani o tipsach czy kodach, ani o dodatkowych levelach.

7. Wesoła rozrywka, choć jakoś mnie to nie wciągnęło.

AMERICAN CIVIL WAR
(Interactive Magic)

1. Kolejna gra dla wybranych. Amerykańska wojna secesyjna zamieniona w sześciokątne pola i kwadratowe żetony.

2. Grafika to całkiem przyzwoita SVGA, dźwięk słaby, za to muzyka CD Audio jest niezła.

3. Można grać na jednym komputerze w turach albo przez e-mail. Gra zapisuje wtedy stan gry w pliku, który dołączamy do e-listu do drugiego gracza. Ten odczytuje grę, wykonuje swoje ruchy, zapisuje stan gry i znowu wysyła go nam. I tak w kółko.

4. Dwójka graczy to maksimum.

5. 486 DX/33, 8 MB RAM i Windows (najlepiej 95, bo gra nie należy do demonów szybkości). Do grania przez e-mail potrzebny jest modem i posiadanie adresu poczty elektronicznej.

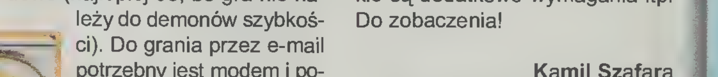
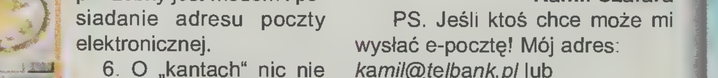
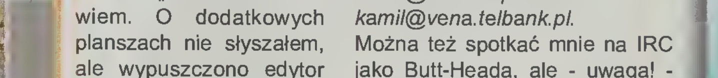
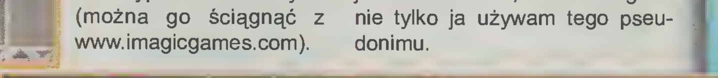
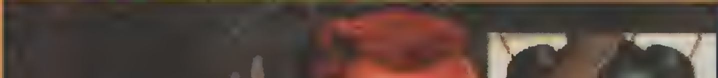
6. O „kantach" nic nie wiem. O dodatkowych planszach nie słyszałem, ale wypuszczono edytor (można go ściągnąć z www.imagicgames.com).

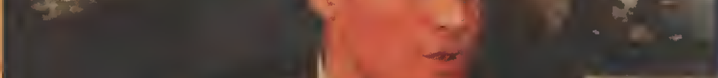
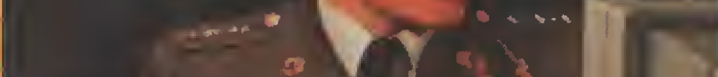
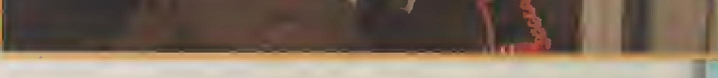
7. Rzecz ma się podobnie, jak z serią Battleground - gra dla prawdziwych strategów.

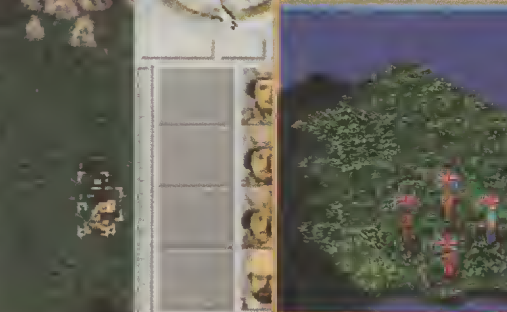
W przyszłym miesiącu zajmę się grą internetową. Jakie gry na to pozwalają, z kim się łączyć, jakie są dodatkowe wymagania itp. Do zobaczenia!

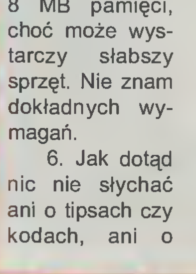
Kamil Szafara

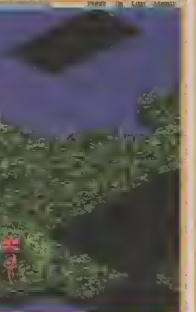
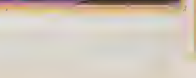
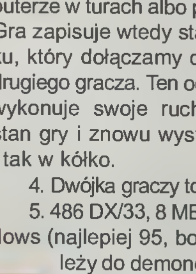
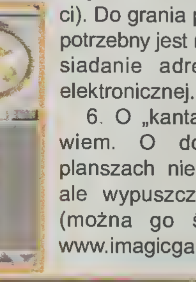
PS. Jeśli ktoś chce może mi wysłać e-pocztę! Mój adres: *kamil@telbank.pl* lub *kamil@vena.telbank.pl.* Można też spotkać mnie na IRC jako Butt-Heada, ale - uwaga! - nie tylko ja używam tego pseudonimu.

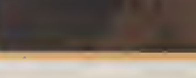
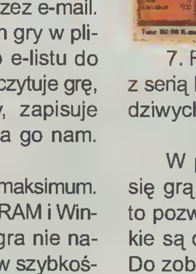
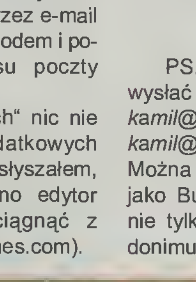
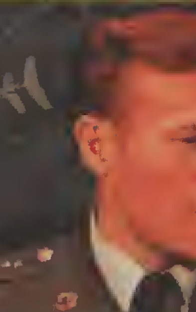
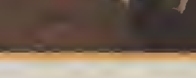
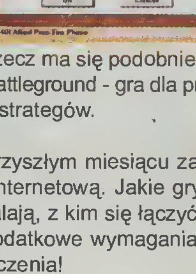
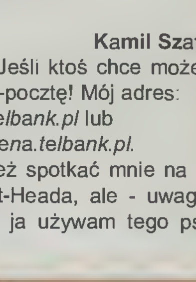






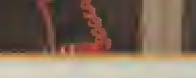
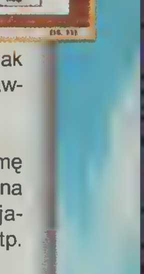
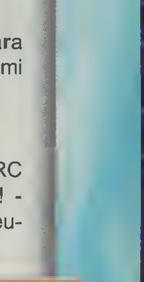




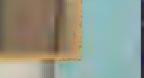







TAWERNA

„Zapada zmrok. W oddali słychać złowieszcze wycie. To puszcza budzi się do nocnego życia. Głodni i zziębnięci, siedzicie w krąg przy ognisku, ukradkiem spoglądając na ścianę pobliskich drzew. Nagle, gdzieś poza kręgiem światła, trzasnęła sucha gałązka. Ze strachem spoglądacie w tamtą stronę. W mroku błysnęły czyjeś ślepia. I następne, kilka kroków w bok. I jeszcze jedne. Po chwili czujecie na sobie dziesiątki głodnych oczu. Są wszędzie. Nie macie drogi odwrotu. Musicie walczyć...“

W przypadku klasycznego rolpleja, wiadomo, co się dzieje w tym momencie w gronie uczestników zabawy. Mistrz wyciąga specjalne tabele, zaś gracze biorą do ręki kości i rzucają nimi według ustalonej kolejności. Dla rolplejowca jest to moment oczywisty i nie wymaga najmniejszego tłumaczenia, wszak walka, zaraz obok penetracji terenu, stanowi trzon każdego scenariusza RPG. Jest postać i jest gracz, który za nią odpowiada, prowadzony bohater ma dokładnie określone umiejętności i uzbrojenie, wreszcie heros znajduje się w określonym punkcie przestrzeni (w szyku drużyny). Dzięki takiemu rozwiązaniu w trakcie batalii jest czas nie tylko na młócenie wroga żelastwem czy czarami do upadłego, ale także na całkiem sporą dawkę strategii. Przy większej ilości wojowników można spróbować obejść przeciwnika z dwóch stron, przy wyszkolonych łucznikach - wycofać ich na tyły i ostrzeliwać wroga z bezpiecznej odległości, zaś przy bardzo dobrym magu - tylko bronić go i czekać aż sam wykona całą robotę. Możliwości zresztą jest wiele. I w tym siła „prawdziwych“ RPG.

W komputerowych rolplejach faza walki nie jest już tak prosta i jednoznaczna. Generalnie, uwzględniając ten element, gry te można podzielić na dwie odrębne grupy. Pierwsza z nich stawia na możliwość stosowania maksimum strategii, druga zaś preferuje akcję w czystej postaci. Obie grupy proponują zupełnie inne rozwiązania techniczne, a przez to modyfikują sam styl rozgrywki i, co ważniejsze, klimat całej zabawy. Jest jeszcze grupa programów, które korzystają z obydwu wzorców jednocześnie lub tworzą własne systemy. O niej także należy pamiętać, gdyż choć liczebnie jest w mniejszości, to jednak stanowi zdrowy ferment i kiedyś może zaowocować dziełem doskonałym. Oczywiście, jak na razie wszystkie te rozwiązania mają swoje wady i zalety, o czym poniżej.

COŚ DLA ROZWAŻNYCH

W epoce gier tekstowych faza walki ograniczała się do wyboru rozkazu „atakuję“ lub „uciekam“; resztę obliczał komputer, wydając następnie równie krótki komunikat słowny „wygrałeś“ lub „przegrałeś“. Nie było w tym żadnej strategii, żadnego klimatu, żadnego realizmu. Sytuacja ta uległa zmianie wraz z pojawieniem się takich serii, jak Forgotten Realms, Dragonlance czy Savage Frontier, gdzie zastosowano pseudo-planszę obrazującą pole bitwy w postaci widoku izometrycznego (z góry, z ukosa). Graficznie wyglądało to może nienajlepiej (choć też nie tak fatalnie - zwłaszcza na tamte czasy), ale umożliwiało prowadzenie bitwy w kategoriach strategii, co przy rolplejach wydaje się być kwestią zasadniczą. Już wtedy akcji nie dzielono na zwykłe tury, jakie można spotkać w przypadku rasowych strategii (najpierw my, potem oni, potem znów my, a potem znów oni itd.), ale rozbito na ruchy poszczególnych postaci, gdzie o kolejności działania decydowały, a jakże, odpowiednie cechy. Postacie o wyższym wskaźniku inicjatywy, bez względu na przynależność (drużyna bądź wróg) zaczynały pierwsze, po nich ruszali wolniejsi. Znaczenie miały także rodzaj uzbrojenia, obciążenie, zwinność, kondycja psychofizyczna (czyli zdrowie).

Szczerze mówiąc, w tym rodzaju ukazania walki do dziś nic się nie zmieniło. No, może „nic“ to przesada - lepsza jest jakość grafiki, doskonalszy sposób sterowania postaciami, większa ilość możliwych strategii - ale w sumie zasada pozostaje ta sama. Zwiedzasz teren, wykonujesz misje, a kiedy dochodzi do walki - bach! - i wgrywa się specjalny ekran, na którym prowadzisz eksterminację Złych. Dla przykładu wspomnę tylko o Perihelionie czy o cyklu Realms of Arkania (Blade of Destiny oraz Star Trail). Nawet Betrayal at Krondor, który pozornie jest innowacyjny, zalicza się do tej grupy gier. Pomimo iż pole walki zostało tu znacznie zmniejszone, zaś postacie powiększone, wciąż jest to ten sam pomysł. Po prostu, trudno tutaj wymyślić coś nowego, gdyż od początku było to (i jest nadal) rozwiązanie optymalne, oparte na wzorcach bitwy z klasycznego rolpleja.

Optymalność optymalnością, ale łatwo dostrzec w tym rozwiązaniu istotne wady, których zresztą wzorzec „naturalny“ (czyli sesja RPG) nie posiada. Po pierwsze, kłopot sprawia zmiana ekranu podczas gry z widoku świata na widok pola bitwy. Oznacza to zmianę sposobu obsługi, co z kolei może wybijać grającego z rytmu, a czasem nawet zepsuć wytworzony wcześniej klimat. Zresztą to można by jeszcze przeboleć - w końcu jest to kwestia gustu i na pewno znajdą się tacy, którym przeskok ten w zupełności nie będzie przeszkadzać. Jest natomiast inna, znacznie poważniejsza wada - i to po drugie - czas. Zanim wykona się ruchy swoimi postaciami, zanim w przerwach komputer poruszy swoimi, zanim wszystko zostanie przeliczone, przeanalizowane i zsumowane - mija wystarczająco sporo drogocennych minut, aby znudzić się w połowie rozgrywki. Zwłaszcza w sytuacjach, gdy walczących jest kilkunastu bądź (nie daj boże) kilkudziesięciu, a autorzy założyli, że wszyscy komputerowi przeciwnicy będą bardzo, bardzo inteligentni. Słowem, totalny brak dynamiki. Naturalnie, w klasycznych rolplejach też trzeba czekać na swój ruch, ale tam żyjesz atmosferą całości, dyskutujesz strategię działania z innymi graczami, kibicujesz atakom przyjaciół, sugerujesz im rozwiązania. Podczas gry na komputerze każda zwłoka potrzebna na ruch przeciwnika wydaje się być wiecznością. Na ten mankament, niestety, nikt jeszcze nie wymyślił sposobu, a szkoda, bo byłaby to istna rewolucja w komputerowych RPG.


Curse of the Azure Bonds

COŚ DLA ODWAŻNYCH

Powyżej napisałem, że na marnotrawstwo czasu w trakcie walki na planszy pseudo-3D nikt jeszcze nie znalazł sposobu i właściwie nie do końca miałem rację. Otóż prawda jest taka, że sposób taki wymyślono, ale jest on równie wadliwy, jak poprzedni - jeśli nie bardziej. Ale po kolei.

Pierwszym ważnym programem, który zaproponował alternatywne rozwiązanie, był Dungeon Master. Pewnie wszyscy już wiedzą, o co chodzi. Tak, tutaj ekranu walki w ogóle nie ma, gdyż bitwa toczy się podczas gry właściwej i do tego z perspektywy samego bohatera/bohaterów. Trzeba przyznać, że pierwszoosobowa narracja była prawdziwym przełomem w komputerowych rolplejach, a to ze względu na swoją sugestywność. W Dungeon Mastera się nie grało, w nim się było! Po tak udanym debiucie sypnęły mutacje i mutacyjki, że wspomnę tylko o cyklu Eye of the Beholder, Black Crypt, Lands of Lore, a ostatnio Crystal Dragon i Dungeon Master 2. Na tym nie koniec. Wkrótce rozwinięto technikę animacji, zamieniając ruch skokowy obrazu na ruch płynny (Liberation, Shadowcaster, StoneKeep, System Shock). Równolegle zaczęły powstawać gry, które

w przeciwieństwie do dungeonów, oferowały szerokie przestrzenie, wychodząc z podziemi na powierzchnię. Oczywiście, brak ścian labiryntu nie oznaczał, że można było pójść, gdzie dusza zapragnie - w końcu to tylko gra - ale iluzja w zupełności wystarczała, aby odnieść wrażenie nieogra-niczonych możliwości. Za przykład mogą tutaj posłużyć Fate czy seria Ishar na początku, a po zmianie techniki animacji - Legends of Valour, Robinson Requiem, Menzoberranzan, Ravenloft 1 i 2.

We wszystkich tych grach zasadniczo pomysł pozostaje wciąż ten sam - drużyna, którą dowodzisz, wędruje po labiryncie i rozwiązuje zagadki, a kiedy trzeba, walczy w bezpośrednim starciu. Zza zakrętu lub zza drzewa wyskakuje potwór, Ty klikasz namiętnie na określoną ikonkę (lub stwora) i Twoi herosi zabijają bestię wyklikaną ilością ciosów. Oczywiście, już na pierwszy rzut oka widać, że brakuje tu możliwość równoczesnego ataku kilkoma postaciami, a to z kolei ogranicza działania grającego. Mankament ten nadrabiać ma opcja ustawienia szyku, który następnie zostaje uwzględniony podczas starcia, a także możliwość stosowania ataku z doskoku, ale szczerze mówiąc to o wiele za mało w kwestii strategii, aby w pełni rozwinąć skrzydła. I rzecz karygodna - czas znów stanowi problem, choć żeby było śmieszniej, dokładnie z odwrotnych powodów. Poprzednio wszystko toczyło się za wolno, tutaj toczy się za szybko. Trzeba nieustannie wykonywać cios za ciosem, czasem nawet bezmyślnie, bo przeciwnik napiera bez wytchnienia. Z gry RPG w ten sposób robi się zręcznościówka. Wiem, w prawdziwym życiu też niekiedy nie ma czasu na myślenie, ale przecież to nie życie, tylko gra, w dodatku RPG. O zwycięstwie ma decydować nie refleks, tylko inteligencja.

Co ciekawe, pomimo tak poważnych wad, system ten przyjął się i ma swoich zagorzałych zwolenników. Więcej nawet - rzesza jego fanów wciąż się powiększa, a to za sprawą najnowszych produkcji. Zakrawa to na absurd, ale dla niecierpliwych i mniej wymagających tworzy się obecnie coś na wzór uproszczonych RPG, w których... element RPG jest ograniczony do minimum! Mam na myśli Heretica, Hexena, Witchaven 1 i 2, Cybermage. Same w sobie gry te nie są złe, ale jako zręcznościówki - traktowane jako rolpleje, wołają o pomstę do nieba. Oby nie był to trend stały, gdyż mogłoby to oznaczać początek końca.


Hero Quest


Ambermoon

COŚ DLA POSZUKUJĄCYCH

Ostatnia grupa to gry poszukujące. O Betrayal at Krondor już wspominałem, ale przecież to nie wszystko. Jest jeszcze cała pula programów „dziwnych".

Opierając się na pierwszej kategorii, ktoś wpadł na pomysł, że zamiast wybijać gracza z rytmu zmianą ekranów, należy zastosować po prostu jeden rodzaj widoku. Tak powstały Mega Traveller, Shadowlands, Hero Quest 1 i 2, cykl Ultima, Darksun 1 i 2, nawet Entomorph, który jest w równym stopniu przygodówką, jak i rolplejem. Tutaj wszystko dzieje się na polu walki (izometrycznym bądź widzianym z góry). Warto przy tym zaznaczyć, że we wczesnych produkcjach całość toczyła się na planszy „pokratkowanej", z czego później zrezygnowano, umieszczając akcję na „gładkiej" powierzchni. Co prawda, kwestia czasu wciąż nie zostaje tu rozwiązana, ale przynajmniej nie zmienia się klimat całości - i na tym bazują owe gry.

Innym pomysłem, który przede wszystkim miał ograniczyć marnotrawstwo czasu, był system przedstawiony w Burntime. Wędrówka po świecie odbywa się tu na mapie świata, zaś walka na ekranie-planszy (widok izometryczny). Pozornie przypomina to rozwiązanie z pierwszej grupy gier, ale na tym koniec podobieństw. Reszta została zaczerpnięta z drugiej grupy. Podobnie jak tam, wszystkie postacie poruszają się w czasie rzeczywistym (czyli ani na moment nie przestają żyć swoim własnym życiem), Ty zaś musisz wykorzystać maksimum refleksu, aby osiągnąć zamierzony cel (np. unicestwić przeciwnika).

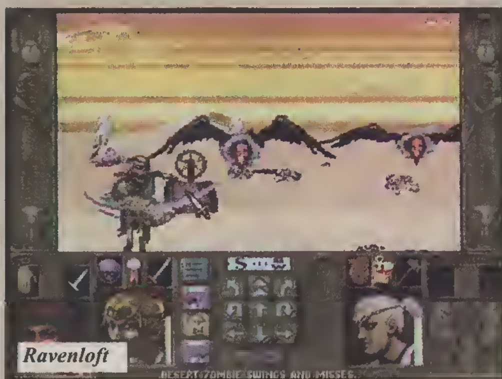
Kolejne rozwiązanie proponują Crystals of Arborea i Ambermoon. Tutaj cała gra toczy się na widoku 3D (w drugim przypadku także na widoku izometrycznym), zaś walka to zupełnie odrębny ekran, tylko w zarysie wzorowany na rozwiązaniu z pierwszej grupy. Ekran ten to ledwie kilkudziesięciopolowa szachownica widziana z góry, pozbawiona jakichkolwiek przeszkód terenowych. Jesteś tylko Ty i wróg. Takie uproszczenie znacznie skraca czas potrzebny komputerowi na analizę swoich posunięć i nadaje rozgrywce potrzebnego tempa. Ponadto można wykorzystać swoje strategiczne umiejętności, choć z racji wielkości planszy tylko w graniczonym zakresie (ale wystarczającym).

Ostatnią pozycją, o której chciałbym tutaj wspomnieć, jest cykl Might & Magic. Moim skromnym zdaniem, fazę walki rozwiązano tutaj najlepiej i najpełniej, z uwzględnieniem specyfiki gry komputerowej. Autorzy zrezygnowali z planszy strategicznej na korzyść walki w widoku 3D, w jakim zobrazowana jest cała gra. Oczywiście, w tym przypadku grozi upodobnienie gry do zręcznościówki, jak to ma miejsce w przypadku gier z drugiej grupy. Ale nie, tak nie jest. Wady tej uniknięto przez zastosowanie prostej sztuczki. Otóż podczas ataku o kolejności ruchów, podobnie jak w grupie pierwszej, decydują konkretne współczynniki (głównie inicjatywa). W praktyce oznacza to, że podczas spotkania z wrogiem nie musisz jak szalony klikać w stosowne ikony, tylko spokojnie zdecydować (bo czas zostaje zatrzymany), jakiej broni użyć i czy w ogóle jej użyć (bo można rzucić czar albo wydać rozkaz obrony). W ten sposób gra jest jednorodna, a czas przestaje być problemem. Ideał! Hola, hola, nie tak szybko. Ideał to nie jest, bo wciąż brakuje przestrzennego zobrazowania bitwy, ale blisko, bardzo blisko.

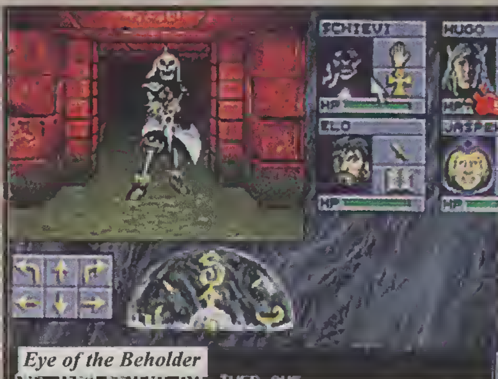
* * *

Jak widać, nie wynaleziono jak dotąd systemu doskonałego. Każdy z nich ma tyle samo zalet, co i wad. Patrząc na powyższy podział, wydaje się, że najwięcej szans na znalezienie panaceum ma ostatnia grupa, ale czy tak będzie, trudno powiedzieć. Istnieje jeszcze jedna możliwość, o której do tej pory nie wspominałem - prawdziwa gra zespołowa na wzór klasycznej sesji. Jak to osiągnąć? To proste - przy pomocy sieci internetu. Już teraz tworzą się kluby (tzw. MUD-y), w których można spróbować swoich sił właśnie w kategorii RPG. Na razie są to jeszcze gry tekstowe i oczywiście daleko im do jakości komputerowych „erpegów", ale przecież te same kiedyś był tylko tekstówkami. Tak więc jest szansa. A tymczasem jedyne co nam pozostaje, to dopasować swoje gusta do proponowanych rozwiązań. I spokojnie czekać na naszego Einsteina.

dyrektor Izby Tortur imć KAT



Ravenloft



Eye of the Beholder

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1. Lemmings 3D (1)
2. Tetris (2)
3. Incredible Machine 2 (3)
4. Push Over (5)
5. Monopoly (8)
6. Shivers (4)
7. Co do grosza (7)
8. Kasparov's Gambit (6)
9. Endorfun (9)
10. Asterix: Caesar's Challange (10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Duke Nukem 3D (1)
2. Mortal Kombat 3 (2)
3. The Need for Speed (3)
4. Doom 2 (5)
5. Sensible World of Soccer (7)
6. Cytadela (8)
7. Dark Forces (4)
8. Breathless (P)
9. Destruction Derby (N)
10. Witchaven 2 (10)

PRZYGODOWE

1. Kajko i Kokosz (2)
2. Skaut Kwatermaster (4)
3. Bad Mojo (7)
4. Teenagent (1)
5. Phantasmagoria (3)
6. Alfabet śmierci (10)
7. Gabriel Knight 2 (5)
8. The Dig (9)
9. Zork Nemesis (N)
10. Discworld (8)

ROLE - PLAYING

1. Stonekeep (2)
2. Dungeon Master 2 (1)
3. Legion (5)
4. Ishar 3 (3)
5. Ishar 2 (4)
6. Space Hulk (8)
7. Anvil of Dawn (9)
8. Robinson's Requiem (6)
9. Blade of Destiny (7)
10. Black Crypt (10)

SYMULACYJNE

1. EF 2000 (1)
2. TFX (3)
3. Silent Hunter (4)
4. Wing Commander 4 (2)
5. Top Gun (5)
6. Gunship 2000 (6)
7. ATF (9)
8. Wings (7)
9. TIE Fighter (8)
10. Desert Wolf (P)

STRATEGICZNE

1. Worms (1)
2. Warcraft 2 (2)
3. The Settlers 2 (3)
4. Civilization 2 (4)
5. The Settlers (10)
6. Command & Conquer (5)
7. Polanie (7)
8. Conquest of the New World (9)
9. Caesar (P)
10. UFO (6)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
ADAM DANIECKI (TCZEW)
KUBA GOŁĘCKI (BYDGOSZCZ)
PAWEŁ KOPIŃSKI (WROCŁAW)
PRZEMYSŁAW KOZŁOWSKI (WARKA)
WOJCIECH TUM (RYBNIK)
NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę



COLONIZATION

W tej grze forsa ukryta jest zawsze w innym miejscu i zapisana w nieco inny sposób, np.: liczba 857 w hex to 0359, a program zamieni nam kolejność bajtów i zapisze jako 5903.

ISHAR 3

UWAGA! Kratki mają przypominać miejsce w plecaku, a w środku kratek są numery offsetów, pod którymi znajduje się dane miejsce, np:

XXX

Znaczy to, że miejsce w lewym górnym rogu mieści się pod offsetem XXX i można tam wpisać jakąś wartość.
Grzebiemy w pliku *.SAV.

Miejsce w plecaku dla pierwszego członka drużyny:

33Fh	345h	34Bh
33Dh	343h	349h
33Bh	341h	347h

Miejsce w plecaku dla drugiego członka drużyny:

35Dh	363h	369h
35Bh	361h	367h
359h	35Fh	365h

Miejsce w plecaku dla trzeciego członka drużyny:

37Bh	381h	387h
379h	37Fh	385h
377h	37Dh	383h

Miejsce w plecaku dla czwartego członka drużyny:

399h	39Fh	3A5h
397h	39Dh	3A3h
395h	39Bh	3A1h

Miejsce w plecaku dla piątego członka drużyny:

3B7h	3BDh	3C3h
3B5h	3BBh	3C1h
3B3h	3B9h	3BFh

A teraz to, co możemy w te miejsca wpisać (zajmuje dwa bajty):
0002h - Crystal (1) (do tej kupy złomu w górach)
0003h - Crystal (2) (do tej samej kupy złomu)
0004h - Meteor Piece
0010h - Magic Flask
FF89h - Sword (+5)
FF8Ah - Fire Axe (+30)
FF8Bh - Notched Sword (+10)
FF8Ch - Dagger (+10)
FF8Dh - Whip (+2)
FF8Eh - Trident (+6) (SVGA, 512 Kb)
FF8Fh - Axe (+25)
FF90h - Morning Stars (+9)
FF91h - Staff (+5)
FF92h - Staff (+1)
FF93h - Sword (+12)
FF94h - Living Chaos Sword (+20)
FF95h - Living Sword (+20)
FF96h - Club (+5)
FF97h - Bow (+8)
FF98h - Sword (+4)
FF99h - Sword (+5)
FF9Ah - Sword (+11)
FF9Bh - Sword (+15)
FF9Ch - Mace (+10)
FF9Dh - Morning Star (+8)
FF9Eh - Bow (+6)
FF9Fh - Crossbow (+9)
FFA0h - Siekierka do rzucania
FFA1h - Heavy Axe (+12)
FFA2h - Dagger (+2)
FFA3h - Dagger (+6)
FFA4h - Sabre (+8)
FFA5h - Spear (+6)
FFA6h - Throwing Dagger (+2)
FFA7h - Helmet (+4)
FFA9h - Helmet (+3)
FFABh - Helmet (+2)
FFADh - Helmet (+7)
FFAFh - Armour (+18)
FFB1h - Fur
FFB3h - Armour (+6) (Female)
FFB5h - Armour (+2) (Female)
FFB7h - Evening Tunic
FFB9h - Armour (+12)
FFBBh - Armour (+9)
FFBDh - Armour (+7)
FFBFh - Armour (+5)
FFC1h - Chain Mail (+3)
FFC3h - Armour (+2)
FFC5h - Kelonia Powder (1 szt.)
FFC6h - Edelweiss (1 szt.)
FFC7h - Black Mushrooms (1 szt.)
FFC8h - Gargoyle Claws (1 szt.)
FFC9h - Rat Brain (1 szt.)
FFCAh - Dried Mistletoe (1 szt.)
FFCBh - Black Widow Web (1 szt.)
FFCCh - Salamander Oil (1 szt.)
FFCDh - White Mushrooms (1 szt.)
FFCEh - Food (10 szt.)
FFD5h - Magic Belt
FFD7h - Rope
FFDDh - Pendant (Biały księżyc)
FFDFh - Pendant (Odwrócone „V")
FFE1h - Pendant (Od gwardzisty)
FFE3h - Shield (+6)
FFE4h - Shield (+3)
FFE5h - Shield (+2)
FFE6h - Shield (+1)
FFE7h - Shield (+4)
FFE8h - House Key
FFE9h - Leopard Skin
FFEAh - Wiadomość od Fudiusa
FFEBh - Zoltar's Son's Key
FFECh - Wiadomość od Greema Dahilima
FFEDh - Fudius Key (1)
FFEEh - Greem Dahilim's Item
FFEFh - Fudius Key (2)
FFF0h - Playing Cards
FFF1h - Parcel
FFF2h - Lime Liquor

RELENTLES

Grzebiemy w pliku S****.LBA, gdzie **** to cyfry. Przesuwamy się od ostatniej litery nazwy stanu gry o:
3 B Mapa
4 B Magiczna kula
5 B Szpada
6 B Róg
7 B Magiczny ciuch
8 B Księga
9 B Talizman
10 B Butelka z płynem magicznym
11 B Czerwona karta
12 B Niebieska karta
13 B Prawdziwa karta ID
14 B Fałszywa karta ID
15 B Przyrząd służący do latania
16 B Snowboard
17 B Pingwin
18 B Benzyna
19 B Flaga piracka
20 B Flet
21 B Gitara
22 B Suszarka
23 B Klucz
24 B Syrop
25 B Butelka
26 B Bilet
27 B Tabliczka
28 B Dzbanek
29 B List
30 B Liść koniczyny
Wszędzie wpisujemy 01h. Teraz reszta (patrz tabelka poniżej)

SIMCITY 2000

Grzebiemy w *.SC2. Po rozpoczęciu gry nic nie buduj, tylko od razu nagraj stan gry. Teraz wejdź do pliku ze swoim SG i idź pod offset 27h. Tu wpisz 77 35 94 00 (tutaj jest kolejność MSB:LSB). Teraz jesteś posiadaczem około dwóch miliardów, a w niektórych przypadkach jeszcze innych rzeczy (np. Arcologies lub/i wszystkich rodzajów dróg i mostów).

STREET ROD 2

Grzebiemy w HOTROD*.SAV. Pod offsetem 24h jest właśnie to co każdy chciałby mieć, czyli pieniądze. Zajmują ona 4 bajty, ale nie należy wpisywać zbyt wielkich wartości.

oprac. YA

Serdeczne podziękowania dla Łukasza Kodzisa z Inowrocławia, za podzielenie się swoimi doświadczeniami.

Tabela.

Adres	Co oznacza	Co wpisać
258 B od ostatniej litery nazwy SG	charakter	00h - Normalny 01h - Atleta 02h - Agresywny 03h - Dyskretny
259 B od ostatniej litery nazwy SG	Health	Najlepiej 32h
260 B od ostatniej litery nazwy SG	Kasa	Wpisz dowolnie, ale w dwóch bajtach (np. 3075h)
262 B od ostatniej litery nazwy SG	Poziom magii	od 00h do 04h
263 B od ostatniej litery nazwy SG	Energia magiczna	Najlepiej 32h
264 B od ostatniej litery nazwy SG	Ilość pudełek	Coś na 1 bajt
2 B od końca stanu gry	Ilość żyć	Najlepiej tyle, ile pudełek

S.O.S

Hej! W dzisiejszych SOS-ach odpowiedzi na listy dotyczące tylko dwóch gier - Gobliins 2 i Dune 2 - za to, mam nadzieję, wyczerpujące. Nazbierało się tego, więc postanowiłem machnąć to za jednym razem. Za miesiąc pojawi się trochę więcej tytułów.

GOBLIINS 2

Jak przejść etap z Jaskiniowcem?

Adolf Pohl
Poznań

Nie przedstawiłeś swojego problemu zbyt dokładnie. Mogę się tylko domyślać, o który etap gry Ci chodzi. Twój jaskiniowiec to najprawdopodobniej Ogr. Fingusem podnieś tubkę majonezu (MAZONNAISE) z ziemi. Znajduje się ona przy górnym końcu rożna. Winklem stań w pobliżu Ogra. Fingusem wejdź na dach i zeskocz na tubkę majonezu, którą musisz tam wcześniej położyć. Wyciśnięta zawartość tubki zaklei mu oczy. W tym czasie Winklem weź miecz (EPEE). Fingusem stań obok Stalopicusa, natomiast Winklem obudź Rustika. Wówczas Ogr ciśnie nożem w kierunku Winkla, ten zrobi unik, w efekcie czego nóż wbije się blisko Stalopicusa. Zacznie on krzyczeć a wtedy Fingusem weż gumę do żucia (CHEWING-GUM). Dalej spróbuj sam.

GOBLIINS 2

Jestem na planszy Puits. Nie wiem, co zrobić ze Schwarzym. Gdy próbuję z nim porozmawiać, uderza mnie maczugą w głowę.

Adam Kurzok
Mikołów

Z kuźni powinieneś zabrać kowadło (ENCLUME). Winklem wejdź w małe drzwi (SOUTERRAIN), wciśnij przycisk, a pojawią się drzwi koło dziedzińca. Fingusem stań przy pniu, Winklem podnieś topór (HACHE) i ponownie Fingusem szybko wciśnij przycisk (BOUTON), który pojawił się w miejscu zabranego topora. Otworzy się wejście. Winklem stań obok niego, a Fingusem wejdź do środka (SOUTERRAIN) i naciśnij guzik. Gdy potwór zacznie ruszać szczękami, wejdź Winklem przez drzwi (PORTE) i krzyknij. Wywoła to taki efekt, jakby potwór ożył. Schwarzy przestraszy się. Fingusem szybko stań na taborecie, przyczep hak z liną (PALAN) do jego pasa. Ponownie przestrasz Winklem strażnika, a kiedy ten spadnie zwisając na linie Winklem obciąż go, używając kowadła. Wówczas otworzy się wejście (COUVERCLE) do studni (PUITS). Teraz załóż skafandry i skacz do środka.

DUNE 2

1. Czy samoloty bojowe buduje się tam, gdzie samoloty transportowe?

2. Jak najskuteczniej prowadzić atak?

3. Gdy wybuduję coś w rodzaju pałacu, mogę strzelać rakietą. Wszystko byłoby w porządku, ale ta rakieta jest niewidoma, albo też ma zeza. Gdy celuję w jakiś obiekt, rakieta trafia dosyć daleko od celu, czy można poprawić jej celność?

4. Jak uchronić harvestery przed zniszczeniem? Kiedy zbierają przyprawę blisko wroga, zostają atakowane, a przecież nie mogą się same bronić. Nie mam wystarczającej liczby jednostek bojowych i nie mogę zapewnić im eskorty.

5. Czy harvestery mogą być wykorzystywane w czymś, oprócz zbierania przyprawy i walcowania ludzi wroga?

6. Czy istnieje opcja ulepszania broni?

7. Jak zabić czerwia. Kiedy atakuję wroga, ten robal zjada moje jednostki bojowe.

Jax

1. Tak, buduje się je w tym samym miejscu.

2. Jest to kwestią gustu. Jeden woli uzbierać tak duży oddział, na jaki tylko pozwala gra, inny natomiast atakuje natychmiast po wybudowaniu jednej jednostki. Osobiście używałem takiej taktyki, że po wyprodukowaniu kilku jeżdżących oddziałów nagrywałem stan gry, a następnie wysyłałem je w miejsca, gdzie spodziewałem się zastać bazę przeciwnika. Moim celem było znalezienie Construction Yard. Następnie wystarczyło wgrać zapisany wcześniej stan gry, zebrać większe siły i ruszyć na wspomniany wcześniej budynek. Oczywiście, jeśli jest on bardzo dobrze broniony, to trzeba się do niego dostać najłatwiejszą drogą, by nie stracić wszystkich jednostek, zanim osiągnie się cel. Po zniszczeniu Construction Yard możesz spokojnie rozwijać się, podczas gdy przeciwnik nie ma szansy zbudować żadnego budynku. Kolejnym celem ataku powinny być fabryki wytwarzające jednostki wojskowe oraz rafinerie.

3. Niestety, tak już jest, technika nigdy nie będzie doskonała. Zanim strzelisz ponownie, radzę nagrać stan gry i tak długo go wczytywać, aż rakieta trafi tam, gdzie chcesz. Gdy to nastąpi, nie zapomnij o ponownym zapisaniu stanu gry.

4. Jak słusznie zauważyłeś, harvestery nie mogą się same bronić. Dlatego też radzę znaleźć inne pole z przyprawą, gdzie nie ma wroga. Jeśli jednak nie ma takiej możliwości, to powinieneś po częściowym napełnieniu harvestera kazać mu wrócić do bazy. Niestety, nie ma innej metody na uniknięcie ich straty.

5. Nie, harvestery służą wyłącznie do zbierania przyprawy (walcowanie ludzi jest efektem ubocznym).

6. Jeśli ulepszysz (upgrade) niektóre budynki, to będziesz mógł produkować lepsze pojazdy, są one jednak droższe. Typowej opcji ulepszania broni nie ma.

7. Czerwia można zabić, wysyłając dwie, trzy jednostki, musisz się jednak skupić wyłącznie na tym. Rozkaż swoim oddziałom, by atakowały czerwia. Będzie on uciekał na piaski. Wówczas przesuń je na twardy grunt, gdzie robal nie wchodzi i nadal ostrzeliwuj. Nie daj się ściągnąć na piaski, bo zostaniesz przez niego zjedzony. Innym sposobem, trochę długotrwałym jest postawienie trzech oddziałów na twardym gruncie, w okolicach miejsca pobytu czerwia. Gdy zbliży się on do Twojego wojska, automatycznie zostanie zaatakowany.

DUNE 2

1. Do czego służą Concrete Slab?

2. Do czego służy i jak obsługiwać All-purpose Carryall?

3. Do czego służy Mobile Construction Vehicle (MCV)?

4. Który z rodów jest najlepszy?

5. Do czego służą w późniejszych planszach House of IX oraz Starport Facili-ty?

6. Czy we wcześniejszych planszach (mam już High-tech Factory) można wybudować omithoptera? Jeśli tak, to jak to się robi?

7. Czy w późniejszych misjach, gdy już są dwie wrogie armie można sobie jedną z nich zjednoczyć?

Robert Czulda
Łódź

1. Concrete Slab to fundamenty, które wykorzystuje się jako podkłady do innych budynków. Ich zaletą jest fakt, że budynek stojący na nich nie niszczy się tak szybko, dzięki czemu nie trzeba wydawać tak szybko kredytów na remonty.

2. All-purpose Carryall to samolot transportowy obsługujący harvester, tzn. przewozi go od rafinerii do pola z przyprawą. Nie ma wpływu na jego obsługę, działa automatycznie po wybudowaniu. Jedyny pośredni wpływ, jaki można wywrzeć, to sterowanie harvesterem, wybierając miejsce, skąd ma czerpać przyprawę.

3. Mobile Construction Vehicle to pojazd, za pomocą którego możesz zbudować następną bazę Construction Yard.

4. Każdy z rodów posiada podobne umiejętności, jedyną różnicą jest House of IX, po wybudowaniu którego każdy ród może wyprodukować inny rodzaj broni. Są to:

a) Devastator - możliwość detonacji w powietrzu wśród budynków i wojsk wroga (Harkonneni);

b) Sonic Tank - razi wrogie wojska i budynki, będąc niekiedy niezauważalnym (Atrydzi);

c) Deviator Launcher - zamienia wrogie wojska na chwilowych sprzymierzeńców, dzięki czemu można zniszczyć bez własnych strat kilka budowli wroga (Ordosi).

5. Starport Facility służy do otrzymywania sprzętu bojowego i środków transportu bez dodatkowych opłat. House of IX umożliwia budowę specyficznych dla każdego rodu rodzajów broni.

6. Każda plansza rządzi się swoimi prawami. Jeśli wybudujesz wszystko, co tylko możliwe, zrobisz wszędzie upgrade i nie pojawi się żadna nowa budowla, oznacza to, że nie ma takiej możliwości.

7. Niestety, nie. Musisz prowadzić walkę na dwa fronty.

DUNE 2

Nie wiem co trzeba zrobić w pierwszej misji. Podobno należy zebrać tysiąc kredytów. Pokazuje mi się obrazek Mentata oraz obrazek, w którym zostałem zaatakowany. Pod nimi pojawiają się napisy. Jeśli nacisnę prawy, to gra wgrywa się dalej, jednak po chwili pojawia się ten sam obrazek. Po naciśnięciu lewego napisu gra się wgrywa, lecz później pokazuje się tabela wyników i trzeba tam coś wpisać. Wpisuję więc imię i nazwisko. Nie wiem, co mam robić dalej. Czy opłaca się stawiać fundamenty pod budowle?

W. Czeszejko-Sochacki
Kwidzyn

W pierwszej misji rzeczywiście trzeba zebrać tysiąc kredytów. Osiąga się to poprzez zbudowanie rafinerii i wydobycie wymaganej ilości przyprawy. Po zebraniu ponad tysiąca kredytów pojawia się stosowny komunikat informujący o tym, że ukończyłeś misję. Następnie ukazuje się Mentat gratulujący ukończenia. Wówczas masz do wyboru dwie ikonki: „Proceed" oraz „Repeat". Jeśli naciśniesz drugą z nich, to zobaczysz ponownie gratulacje, natomiast wybór pierwszej spowoduje przejście do następnej fazy gry. Wówczas ukazuje się tabelka informująca o tym, czego dokonałeś - ile zdobyłeś przyprawy, ile straciłeś swoich jednostek, jak dużo zabiłeś wroga, w jakim czasie tego wszystkiego dokonałeś i ile punktów uzyskałeś. Za osiągnięcia punktowe otrzymuje się rangę i wówczas należy wpisać swoje imię bądź ksywkę. Po potwierdzeniu tego klawiszem [Enter] pojawiają się następne dwie ikonki: „Clear List" oraz „Resume Game". Wybranie pierwszej z nich spowoduje usunięcie wszystkich nazwisk zapisanych na liście, natomiast wybór drugiej to powrót do gry. Wówczas pojawia się mapa Diuny. Zaznaczone na niej są trzy kolory: niebieski, czerwony i zielony. Każdy z rodów posiada swój oddzielny kolor i w zależności, którym z nich grasz, tym kolorem będziesz wypełniał stopniowo mapę. Bez względu na to, jakim kolorem grasz, pojawiają się strzałki skierowane na puste pola. Musisz zdecydować, który z tych terenów chcesz zdobyć i po prostu kliknąć na nim. Wówczas pojawi się wspomniany już Mentat i przekaże cel misji. Tym razem jest to 2700 kredytów. Po obejrzeniu napisów znowu pojawiają się dwie ikonki: „Proceeded" i „Repeat", których działanie objaśniłem wyżej.

YA czyli Arkadiusz

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Dzisiaj wyjaśnią się nam problemy dotyczące gry Ishar 2 oraz Future Wars i - jak zwykle - pojawią się kolejne pytania, zanim jednak przejdziemy do konkretów, kilka spraw technicznych. Poza listami zacząłem otrzymywać od Was także dyskietki z plikami tekstowymi. Chciałbym przypomnieć zasady, jakich trzeba się trzymać, by później nie było żadnych problemów:

1. Plik musi być zapisany w formacie ASCII (bez zachowywania formatu strony, Enterów etc.)

2. List nagrany może być na dowolnej dyskietce (HD lub DD).

3. Jeśli nie chcesz robić prezentu, to dołącz zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem, a natychmiast po wykorzystaniu nadesłanych materiałów dyskietka wróci do Ciebie.

Odpowiedzi nadsyłane przez Was nie są publikowane w całości. Wybieram najważniejsze fragmenty, a następnie je łączę. Jeśli są różne opinie na dany temat, to podaję obie, dając tym samym Wam możliwość wyboru. To wszystko. Zapraszam do lektury.

ISHAR 2
(odpowiedź na pytania z nru 7/96)

1. By wejść do Town Hall musisz popłynąć na Wyspę Thorma (Thorm's Island) i odnaleźć martwą kobietę, która ma na szyi klucz (uważaj na gryfy broniące dostępu do niej). Zabierz jej ten klucz i teraz możesz już wejść do tej sali. Bożek znajduje się na stole. Jeśli nie uda Ci się dojść do niej, zawsze możesz zrobić sobie Idola (albo od razu naszyjnik, który dostaniesz za Idola), korzystając z poprawki w ŚGK 7/96.

2. Jeśli chodzi o czary robione w kociołku, to wlewa się (wkłada, wsypuje, itp.) odpowiednie składniki i czar już jest zrobiony (tzn. można go już wypić albo dać komuś). Co do drugiej części pytania - JABLOU to właśnie napój magiczny, a nie składnik. Dla przypomnienia składa się on z:

1x Compote de Pissenlits (ang. - Bale of Dandelions)

1x Gui Seche (ang. - Dried Mistletoe)

2x Cervelle de Rat (ang. - Rat Brain)

Należy go dać „wskrzeszaczowi umarłych".

3. Prawdopodobnie są różne szkoły, ale tylko w pierwszej części trylogii Ishar (nie licząc Kryształów Aborei), czyli w Ishar-Legend of the Fortess, i tam należy ich szukać. W Ishar 2 magowie sami uczą się nowych czarów (mniej więcej jeden poziom wtajemniczenia wyżej, to dodatkowo jeden/dwa czary, ale niektórzy nie uczą się wcale - np. Yornh na pierwszej wyspie).

4. Sklepów z eliksirami na Zach's Island oraz w całej grze nie ma! Eliksiry trzeba zrobić, używając do tego kociołka z John's Island oraz składników, które można kupić w większości sklepów mających w szyldzie symbol butelki oraz chleba. Przepisy na eliksiry były w ŚGK 4/94.

5. Są dwie przyczyny tego zjawiska:

a) Twoja postać nie ma pieniędzy;

B) błąd w Twojej wersji gry (najprawdopodobniej piracka, źle złamana).

Może to nie być żadna z tych przyczyn. Mogę tylko dodać, że podobne błędy zdarzały mi się, gdy grałem w Ishar 3 (wersja oryginalna na PC). Kupiłem na przykład komplet strzał (20 sztuk), a po wyjściu ze sklepu okazało się, że strzał mam 19, mimo że żadnej nie zużyłem.

6. Abyś mógł czarować, musisz posiadać takich bohaterów, którzy mają w pasku z ikonami nad obrazkiem twarzy (na ekranie głównym) dodatkowe, pomarańczowe kółeczko, po naciśnięciu którego ukazuje się lista czarów (w postaci ikonek). Po naciśnięciu jednej z ikon czar uaktywnia się w różny sposób, np. zmienia kursor w celownik. Jeśli jest to czar ofensywny (np. „Fireball"), wówczas naciskasz nim na postać wroga, a jeśli jest to czar obronny (np. „Uzdrawianie"), naciskasz na bohatera, na którym chcesz użyć to zaklęcie. Czasami czar uaktywnia się automatycznie (np. „Błyskawica").

7. Podam bardzo dokładnie jak dojść do tego składnika: Compote de Pissenlits znajduje się na Irvan's Island. Znajdź pierścień z kamieni na tej wyspie (tam, gdzie zaczynałeś grę) i wejdź w środek tego pierścienia (gdzie zmaltretowana kobieta dała ci naszyjnik i wyzionęła ducha), teraz stań twarzą na wschód („E" na kompasie) i idź do przodu pięćdziesiąt kroków. Obróć się o 90 stopni w lewo („N" na kompasie) i idź trzydzieści trzy kroków do przodu. Znajdziesz się w miejscu, gdzie rośnie jedna sztuka Compote de Pissenlits.

8. Najpierw udaj się do biblioteki na Zach's Islands i przeczytaj o magicznych napojach. Dowiesz się, który napój do czego służy. Eliksirów nie można znaleźć, trzeba je samemu zrobić używając magicznego kociołka znalezionego na Jan's Island. Jeśli chodzi o eliksir walki i magii, to jest to prawdopodobnie eliksir regenerujący energię fizyczną i psychiczną.

9. Trzeba użyć czaru „Inwersja". Należy użyć czaru oczyszczania (Purify) wyglądem przypominający duży X.

10. Giganci są na pewno. Może nie zauważyłeś, że Jon's Island to w zasadzie trzy odrębne wyspy (do każdej prowadzi osobna przystań). Czy spenetrowałeś wszystkie trzy części tej wyspy? Zobacz też punkt 12.

11. Nie wiem czy chodzi tu o PC czy o AMIGĘ, więc opiszę jak zapisać grę na każdym z tych komputerów.

PC: Naciśnij ikonę „DISK" (ta na lewo od ikony kompasu) i wybierz teraz ikonę „SAVE". Program poprosi, byś nazwał swój stan gry (max. 8 liter). Gdy naciśniesz [ENTER], stan będzie zapisany.

AMIGA:

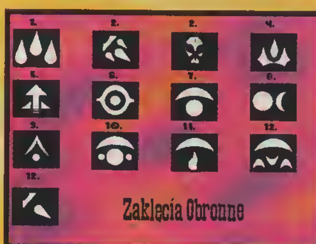
a) Jeśli posiadasz twardy dysk postępuj, jak na PC.

b) W przypadku braku HDD włóż sformatowaną dyskietkę do DF0: lub stacji, z której wgrywasz grę (DF1:, DF2: itp.) i dalej postępuj tak, jak na PC. Gdy już nagrasz stan gry, musisz koniecznie włożyć oryginalną dyskietkę z grą.

12. W grze znajdują się dwa żywe miecze. Jest to bardzo dobra broń, niestety, nie każda postać potrafi się nią posługiwać. Jeden miecz znajduje się na Jon's Island (w pobliżu Gigantów), a drugi na Akeer's Island (za korytarzami zalanymi wodą).

13. Opis czarów.

I. Zaklęcia obronne:



rys. 1 - Uzdrawianie (przywraca kilkanaście jednostek „Vitality").

rys. 2 - Tarcza przeciwko ranom cielesnym dla całej paczki.

rys. 3 - Czar przeciw otruciu.

rys. 4 - Czar przeciw ślepocie.

rys. 5 - Zmartwychwstanie zabitego (warunek: musi być jeszcze widoczna czaszka zabitego, czyli po zabiciu danego herszta nie możesz się ruszyć z miejsca).

rys. 6 - Bohater jest mniej wrażliwy na zranienia.

rys. 7 - Ochrona przed niektórymi czarami ofensywnymi.

rys. 8 - Zmienia postać bohaterów.

rys. 9 - Regeneracja wszystkich sił witalnych.

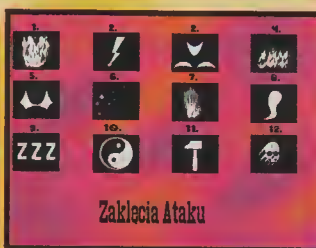
rys.10 - Ochrona przed niektórymi czarami ofensywnymi dla całej drużyny.

rys.11 - Ochrona przed ogniem.

rys.12 - Leczy paraliż.

rys.13 - Tarcza przeciw ranom fizycznym.

II. Zaklęcia ofensywne:



rys. 1 - Fireball.

rys. 2 - Błyskawica (działa jak Fireball, tylko atakuje wszystkich w zasięgu naszych oczu).

rys. 3 - Paraliż.

rys. 4 - Burza ognia (podobna do Błyskawicy).

rys. 5 - Oślepienie.

rys. 6 - Chmura lodowa (lepszy Fireball).

rys. 7 - Ognista ręka (jeszcze jeden Fireball).

rys. 8 - Duch płomienia (chyba najlepszy Fireball ze wszystkich).

rys. 9 - Uśpienie (zmniejsza refleks).

rys.10 - Inwersja (zmienia poglądy przeciwników - zabijają sami siebie. Można użyć jako odwrócenie swojego bohatera, który przy starciu z wrogim magiem niechcący zaczął walczyć ze swoimi kompanami).

rys.11 - Młot duchowy (następny Fireball).

rys.12 - Wskrzeszenie.

III. Zaklęcia specjalne:



rys. 1 - Telepatia.

rys. 2 - Klucz (otwiera niektóre drzwi).

rys. 3 - Teleport (teleportuje do miejsca, w którym jest Shandar. Warunek: musisz być blisko tego miejsca).

rys. 4 - Wykrywanie klątwy.

rys. 5 - Zwiększają się wskaźniki witalności, mentalności i fizyczne.

rys. 6 - Usunięcie klątwy z danego miejsca.

rys. 7 - Sprawdza wskaźniki wroga.

rys. 8 - Otrucie własnego bohatera.

14. Ikona po prawej stronie kompasu otwiera panel z ustawieniem drużyny (postacie z przodu mogą walczyć i odnosić rany, natomiast z tyłu nie).

15. Nie ma znawcy grzybów. Każdy zje grzyb (oczywiście wtedy, gdy dasz mu go do zjedzenia) nie zważając na to czy jest trujący, czy jadalny. Samemu łatwo zbadać, jaki to grzyb: biały - trujący, czarny - jadalny.

16. Przy werbowaniu postaci pokazuje się ramka, w której podane są dane rekruta (drugi od góry to właśnie zawód).

17. To nie ma być żadna wizja, tylko Twoja drużyna boi się wyżej wchodzić. Miejsce to znajduje się w drugim (od lewej) górnym porcie wyspy Dżona (John's Island), więc najpierw tam popłyń. Napiszę teraz, jak mniej więcej dojść do tego miejsca: Idź jeden krok do przodu, obróć się o 90 stopni w prawo, idź trzy kroki w przód, skręć w prawo, idź do końca, skręć w prawo, idź do końca, skręć w lewo i idź teraz po obrzeżach tej wyspy (czyli nie skręcając w żadne boczne ścieżki). Gdy dojdziesz do miejsca, w którym pokaże się komunikat, że drużyna boi się iść dalej, musisz dla każdego z jej członków zrobić napój Mildong.

FUTURE WARS
(odpowiedź na pytanie z nru 7/96)

Użyj opcji „EXAMINE" na mapie, a ukaże się jej powiększenie podzielone na kratki. Mała dziurka (wielkości jednego pixela!) znajduje się w trzeciej kratce (rządek na samej górze) od lewej w prawym dolnym rogu kratki. Użyj teraz flagi na małej dziurce, a otworzy się tajne przejście.

Dzisiejszą rubrykę wspomogli:
Łukasz Kodzis z Inowrocławia
i Marcin Zabawa z Siemianowic,
którym serdecznie dziękuję.

Ya czyli Arkadiusz





Battle Isle '93

Kody dla 1 gracza:

LUMT	RANGG	KANTO
LUNAR	FILMO	KAROT
LUTOF	FIEST	KAISR
SONIX	FINXT	SYBIL
SOWYN	EBENE	SFINX
SOSOO	EBSYL	SYNOM
SONAF	EBONY	DIONE
RACHE	EBTAR	
RAMPE	KARST	

Kody dla 2 graczy:

LUPOS	RASEN	KABEL
SONNE	FISCH	SYTAX
SOTEX	EBTON	NAIAD

DARK FORCES

Wpisz podczas gry: LANTFH. Hasło teleportuje Cię do ostatniej pozycji.

DESCENT

Do włączenia cheat mode wpisz:
GABBAGABBAHEY. Wówczas:
BIGRED - super bronie
BUGGIN - turbo
BRUIN - dodatkowe życie

DUKE NUKEM 3D

Wpisanie poniższych kodów podczas gry powoduje:
DNSTUFF - wszystkie bronie i klucze
DNCORNHOLIO - god mode
DNCASHMAN - dużo pieniędzy, które możesz wydawać przy pomocy [spacji]
DNITEMS - wszystko czego Ci trzeba
DNRATE - zmiana grafiki
DNHYPER - zastrzyk ze sterydów
DNSCOTTY## - przenosi do poziomu, gdzie ## to jego numer (np. epizod pierwszy, poziom czwarty to DNSCOTTY14)
DNKROZ - god mode
DNBETA - wyświetla komunikaty
DNCOSMO - wyświetla następne komunikaty
DNALLEN - wyświetla jeszcze jedne komunikaty
DNVIEW - pokazuje Duke frontem do Ciebie
DNKEEN - widzenie w nocy

FURY 3

Wpisz TMWORMIT<x>, gdzie <x> to numer poziomu (od 1 do 8). Oprócz tego możesz wpisać:
IMTUFFF - 30 sekund nieśmiertelności
ICUNOMO - 30 sekund niewidzialności
LIVITUP - turbo
FRAMEIT - zmiana grafiki on/off
SCOPEIT - oscyloskop
SSMOKIN - 950 turbo jednostek
TUFENUF - uzupełnia energię

MAGIC CARPET 2: NETHERWORLDS

Wciśnij [I] i wpisz WINDY a następnie naciśnij [Enter]. Wówczas możesz użyć następujących kombinacji:
[Alt] + [F1] - uaktywnia wszystkie czary
[Alt] + [F2] - więcej pieniędzy
[Alt] + [F3] - niszczy wszystkich graczy
[Alt] + [F4] - niszczy wszystkie zamki
[Alt] + [F5] - niszczy wszystkie balony
[Alt] + [F6] - leczenie
[Alt] + [F7] - niszczy wszystkie potwory
[Alt] + [F8] - zwiększa punkty doświadczenia
[Alt] + [F9] - zwiększa szybkość on/off
[Alt] + [F10] - nieśmiertelność on/off
[Shift] + [D] - ukończenia danego objektu
[Shift] + [C] - zakończenie poziomu

ROME AD92

KODY:

001. CASSIUS	048. LIVIA
002. DEUS	049. GRACCHUS
003. ANDRONICUS	050. NOVEM
004. UNUS	051. CANTAURUS
005. PIUS	052. CICERO
006. DOMITIAN	053. AMICUS
007. JOSEPHUS	054. CARPATHIA
008. POMPEY	055. ROMULUS
009. URBANUS	056. GLOBUS
010. PARRICIUS	057. CONSTANS
011. CORNELIUS	058. URSULA
012. AGRIPPA	059. JANUS
013. NERO	060. HADRIAN
014. QUINQUE	061. FACO
015. MARCUS	062. TIBERIUS
016. BRYTANNICUS	063. HONORIA
017. TACITUS	064. ANNUS
018. LIVY	065. HERA
019. IMPERATOR	066. MERCULIUSU
020. CRISPINA	067. PLUMBOM
021. VESPASIAN	068. LUCIUS
022. JULIUS	069. CATO
023. INFINITUM	070. APPIA
024. SULLA	071. CORIOLANUS
025. AUGUSTUS	072. GRATIA
026. TRAJAN	073. POLLUX
027. DIANA	074. CASSIOPEIA
028. AGRICOLA	075. FLOERAT
029. GERMANICUS	076. RADIUS
030. CLAUDIA	077. JULIAN
031. ANTONICUS	078. APOLLA
032. TIRTUS	079. ANTONICUS
033. GAISU	080. SEXTUS
034. SEPTEM	081. DOMINUS
035. JULIA	082. GLORIA
036. SEVENUS	083. BELLUM
037. NAUSEM	084. ZEUS
038. OCTAVIAN	085. MESSALINA
039. CRACCUS	086. PLINIUS
040. BRITANNIA	087. SIRIUS
041. ANTORIA	088. FLAVIA
042. MAXSIMAN	089. ULNA
043. DRUSUS	090. CISSIM
044. ASTRA	091. HIBERNIA
045. JUPITER	092. BACCHUS
046. DIOCLETIAN	093. AUDIO
047. POSTUMUS	094. VIDEO
095. AQUA	112. CASTRA
096. GARUILUS	113. CAVETA
097. AGRIPPINA	114. PONIFEX
098. JANUS	115. CONSTANTIUS
099. DIONYSTUS	116. BRUTUS
100. REMUS	117. COLOSELINN
101. CALIGULA	118. SEPTIMUS
102. OMNIBUS	119. EPHESUS
103. COGITO	120. OLIVIA
104. PAULUS	121. GALLATIA
105. OCTAVIA	122. PONTIUS
106. CLARXILUS	123. CARATACUS
107. SACRUM	124. VENUS
108. CAESAR	125. CONTRA
109. ANDROMEDA	126. VIRGIL
110. MARS	127. AMEAN
111. ARDUA	128. PATRICIA

SINK OR SWIM

Kody:
01. brak
02. DONTPANIC
03. TURINGSJOKE
04. BERTIERUSSELL
05. SPAMSPAMSPAM
06. MARYMUNGO
07. SPACEPIRATES
08. ILIKEBANANAS
09. THHUXLEY
10. ANDYSSOUPTINS
11. DRACONUS
12. MRMICAWBER
13. ITESFROTHYMAN
14. APRILSHOWER
15. FEEDTHETREE
16. THERAINBOW
17. PRBROTHERHOOD
18. WHATSNEXT
19. THERIGHTSTUFF
20. CASTROVALVA
21. BAHHUMBUG
22. GOODMENS
23. BUTNOTMIDGE
24. FJORDFIESTA
25. GRACELAND
26. TATLINSTOWER
27. ITSFINGERBOBS
28. BOSSTAK
29. GUNLAW
30. ANNIEBESSANT
31. NOTTHEEND
32. THETHIRDCHIMP
33. SCOPESVBRYAN
34. SPLATKERPOW
35. TOXTETHOGRADY
36. MRNATURAL
37. BEALERT
38. STTRINIANS
39. ZELIG
40. SMALLBLUTHING
41. SOUNCARD
42. ORIONSSWORD
43. SIDISFAB
44. NICKELSNDIMES
45. DEFECTORVAN
46. ASPACEODDITY
47. WOTACARRYON
48. TURNONTUNEIN
49. IAMNOTANUMBER
50. ZAPCOMIX
51. NEWSPAPERTAXI
52. TENPENCEPIECE
53. SATRESTHEORY
54. LITTLEROOCK
55. COGITOERGOSUM
56. SOMALTHUSIAN
57. ANDROIDDREAMS
58. GREERSBOOK
59. REVELATIONS
60. PERCYSTREET
61. CLEANUPTIME
62. XENOSPARADOX

STARGLIDER

Wpisz: SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY. Wówczas aktywne są następujące klawisze:
[F1] - przeskakiwanie poziomów
[F2] - uzupełnia energię
[F3] - uzupełnia paliwo
[F4] - dodaje broń

STELLAR 7

Uruchom grę plikiem STEL7 CHT [Enter] - nieskończona ilość żyć. Natomiast STELLAR7 - IAMNOGOODCHEATER uaktywni następujące klawisze:
[F1] - przeskakiwanie poziomów
[F2] - uzupełnienie pola silowego
[F3] - uzupełnienie siły ,

SWITCH

Kody:

10. TRONIC	60. TRUNKS
20. KIKISF	70. SHNURP
30. ESIAL	80. RYOGA
40. ASIMOV	90. FRANCE
50. SHIROW	99. E_ZSD

TEENAGE NINJA TURTLES

Równoczesne naciśnięcie [A], [S], [D], [F], [G], [H] spowoduje możliwość przechodzenia przez budynki.
Równoczesne naciśnięcie [Q], [W], [E], [R], [T], [Y], [U], [P] daje nieskończoną ilość energii.

TERMINATOR 2

Wciśnij i przytrzymaj fire, kiedy komputer wgrywa sekwencję „T-800 versus T-1000". Efektem będzie nieśmiertelność.

TEST DRIVE

Wybierz Ferrari. Wciśnij [Z] i [R]. Będziesz najszybszy.

THE INCREDIBLE MACHINE

Wpisanie RHOMBUS jako hasła pozwoli Ci na wybór poziomu.

THE LEGACY

Możesz użyć edytora tekstów i zmienić plik LEGACY\TEXT\CHARGEN\CHARDATA. Znajdź sekcję STATS. Zmień pierwsze cztery numery na 99999 wybranego charakteru.

THINK CROSS

Kody:

CUSTOM	JUMPER
ANIMAL	MASTER
FIRING	EPOPEE
PALACE	LADDER

DECADE	OFFSET
GROOVE	GREECE
FUTURE	WIZARD
JAGUAR	TYPIST
FIRKIN	GOPHER
ARMADA	SUINEG
HIPHOP	FLAMES
DORADO	CATGUT
MATRIX	VOYAGE
SPHINX	KERNEL
ESTATE	

THUNDERBIRDS

Hasła:
RECOVER
ALOYSIUS
ANDERSON

ULTIMA 6

Wypowiedz następujące słowa do Lolo: SPAM, SPAM, SPAM, HUMBUG. Uaktywnisz the „Secret Cheaters Menu".

ULTIMA 7

Part 1.
Rozpocznij grę, uruchamiając plik U7 ABCD [Alt], [2], [5], [5], [Enter]. Podczas gry:
[F2] - cheat menu
[F3] - mapa teleportów.
Jeśli chcesz zobaczyć końcową animację wpisz ENDGAME ereiamjh, wciskając potem [Enter].

Part 2.
Zobaczyć końcowe demko można, wpisując ENDGAME hisss jive [Enter].

ULTIMA UNDERWORLD 2

Wpisanie VAS ORT YLEM dodaje magiczne przedmioty i broń.

VAXINE

Wpisz WILDEBEESTE podczas gry. Uaktywnią się następujące klawisze:
[F1] - przeniesienie o jeden poziom w górę
{f2] - przeniesienie o jeden poziom w dół
[F3] - przeniesienie o dziesięć poziomów w górę
[F4] - przeniesienie o dziesięć poziomów w dół
[F5] - koniec gry

VIKING CHILD

Kody:
Forest - NUGGETS
Landbridge - BOUNCING
Labyrinth - BUSTFOOT
Pyramid - REDDWARF

WARCRAFT 2

Wciśnij [Enter] i kiedy pojawi się słowo „message", wpisz:
IT IS A GOOD DAY TO DIE - powoduje, że większość Twoich jednostek i budynków jest niezniszczalna
GLITTERING PRIZES - 5000 drewna, 10000 złota, 5000 ropy naftowej
VALDEZ - 5000 ropy naftowej
HATCHET - przyspiesza produkcję drewna
MAKE IT SO - przyspiesza budowę budynków
TITLE - przyspiesza Twoje jednostki
NOGLUES - wyświetla ukryte komnaty
SHOWPATH - wyświetla całą mapę
UCLA - ujrzysz ciekawą wiadomość
FASTDEMO - zobaczysz demo walki
DAY - dzień za dniem
SPYCOB - daje 5000 ropy naftowej
NETPROF - laser
ON SCREEN - odkrywa mapę
CASH - dużo wszystkiego
FASTBUILD - przyspiesza trening i budowanie
GOD - god mode
HUMAN<x> - przeskok do human level, gdzie <x> to dowolny numer poziomu
LUMBER - jedno uderzenie daje 100 sztuk drewna
MAGIC - daje magiczne punkty
ORC<x> - to samo co HUMAN<x>
SHOWCOORDS - punkt, w którym się aktualnie znajdujesz
SHOWMAP - mapa

WING COMMANDER 3 THE HEART OF THE TIGER

Uruchom grę: wc3 -mitchell, a podczas walki możesz wcisnąć:
[CTRL] i [W] - zabija Twój cel
[CTRL], [ALT] i [W] - zabija wszystkich wrogów znajdujących się w zasięgu Twego wzroku.

WITCHAVEN

Wpisanie 3DTERMINALVELOCITYP daje pełen zapas broni i energii.

WORMS

Kody (wpisuje się je po naciśnięciu spacji na dowolnym poziomie):

92911	2932132060
TOTAL	181916552
CHUNDER	2384960
9978608	883467
6640931743	27673
1LIVE	25540386
VOLKENANDT	8541
1475194	806849
231922846	046519626
84970514	CHUZPE
7708616	SATAN
MAKIWAZERE	

WWF

Wciśnij pauzę i wpisz HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS, a następnie odpauzuj. Powinieneś wygrać.

X-MEN

Wybierz ikonę Save/Restore, wciśnij [Alt] i [0], [0], [2] z klawiatury numerycznej, a następnie [Enter]. Po wciśnięciu [Enter]:
HLTH - uzupełnia zdrowie
? - pokazanie miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz
JMP - teleportowanie się do dowolnego pomieszczenia.

AMIGA



ALIEN BREED - TOWER ASSAULT

Część kodów zamieściliśmy już w numerze 6/95. Teraz podajemy wszystkie zebrane razem:

Security level 3 - FCDBMDEASDCAAADM
Security level 3 - FCCELDAAHDCAAAEK
Engineering level 1 - FKBDMDEAFDCAAAEB
Science level 3 - JGCJNDEAPDCAAACS
Military level 3 - EPAEMDEBBDCAAAEA
Military level 3 - IPCBSDADSDCAAACI
Main tower level 2 - LAAPJDAISDCAAACM
Main tower level 2 - LACJPDADSDCAAACS
Main tower level 3 - HCAPJDADSDCAAADD
Main tower level 4 - HCBPSLADSDCAAACB
Stores level 3 - EJDCPDAASDCAAADG
Civilian level 3 - EEHBNDAASDCAAADK

Pozostałe kody:
FKASMCEABDCAAADI
JGAFICEABDCAAAEJ
FKANLCEABDCAAADP
EBSSSCAAHAAAAACN - 7 żyć i 255.000 kredytów.

ALIENS US

Kody:
APC Rescue - 272H
Oproom Defence - 1106D
Airduct Maze - 2361F
Newt Rescue - 7140E
Queens Battle - 7163H

ALLO, ALLO

Na tytułowej stronie wpisz BASH STREET KIDS. Ekran powinien zabarwić się na biało. Podczas gry wciśnij [1] - [5] w celu przeskakiwania korespondencyjnych poziomów.

AMC

Kody:
Level 2. Nostromo
Level 4. Discovery
Level 6. Enterprise
Level 8. Dagobah

AMIGANOID

Kody:

01. brak	14. OLLE
02. HELLO	15. GNU
03. SIDE	16. CROSS
04. BLOB	17. HOLE
05. ACIEED	18. CUBE
06. CHESS	19. BOUNCE
07. CAR	20. FELLOW
08. ARROW	21. CBM
09. LUCK	22. DISK
10. HOUSE	23. LABBY
11. FUN?	24. DICE
12. ROCKET	25. LAST
13. ANGLE	

APPRENTICE:
Na tytułowym ekranie naciśnij [TAB], by wejść do ekranu haseł. Teraz wpisz:

WIZARD	ARCANE
GUILD	DRUID
SPELLS	FAERIE

AQUANAUT

Podczas gry, wciśnij [HELP] i przycisk fire w celu przeskakiwania poziomów.

ARKANOID II

Na tytułowej stronie wpisz WHEN-WORLD-SCOLLIDE. Wystartuj grę i klawiszem [S] zmieniaj poziomy.

ARNIE 2

Podczas gry wpisz VICKY i wciśnij [Enter]. Otrzymasz 99 żyć i 99 granatów.

ARTURA

Podczas gry wpisz MOLE w celu uzyskania nieskończonej energii.

ASSASSIN SPECIAL EDITION

Podczas gry wpisz ANOTHERCHEAT-MODE w celu uzyskania nieskończonej energii. Użyj poniższych kluczy:
[W] - broń
[D] - śmierć
[N] - przeskakiwanie poziomów
[E] - koniec poziomu

ASTERIX & OBELIX: OPERATION HINKELSTEIN

Kiedy stracisz wszystkie życia, wciśnij [F7].

ATAX

Wciśnij pauzę i wpisz AMANDA. Zostaniesz przeniesiony do ostatecznej rozgrywki.

AUNTARCTIC ADVENTURE

Zacznij grę i gdy usłyszysz (LEVEL 1), wpisz JESSICA. Dzięki temu dostatniesz dziesięciu nowych gości. Możesz to wykorzystać dwu lub trzykrotnie na każdym poziomie.

AUSTRALO PITICUS MECHANICUS

Wciśnij [Caps Lock] w celu aktywowania cheat mode.

AXELS MAGIC HAMMER

Podczas gry wciśnij [1] - [8] w celu przechodzenia po bonusowych poziomach.

AZTEC TOMB

Naprowadź łódź na skały i gdy ukażą się one na ekranie, wpisz JUMP OVERBOARD.

BART VS. THE WORLD

Na tytułowym ekranie wpisz MISTER CABBAGE w celu uzyskania nieskończonej liczby żyć.

YA

„Wpadł mi w oko (cenowo) 586/133 MHz, SVGA 1 MB, monitor kolor, 850 MB twardego, 8 MB RAM. Czy 586 133 MHz to tak jak Pentium 133 MHz?"

Firma Intel nadała swojemu kolejnemu procesorowi nazwę „Pentium", gdyż nie mogła legalnie zastrzec nazwy „586" dla swojego nowego produktu. Ponieważ w pytaniu nie podano bliższych parametrów procesora, domyślam się , że jest to Nx586 firmy NexGen/AMD. Procesor ten odpowiada w przybliżeniu intelowskiemu Pentium, jest jednak pod pewnymi względami nieco lepszy. Szczegóły opisu różnic pomiędzy tymi procesorami wymagałyby bardzo technicznego słownictwa, więc sobie je na razie opuścimy. W każdym razie szybkość Nx586 jest trochę większa niż Pentium (o ile porównujemy procesory o tych samych częstotliwościach zegarów).

Czy warto kupić konsolę SONY Playstation czy CD32? I czy w ogóle warto kupić konsolę?

Konsola SONY Playstation jest produktem zdecydowanie bardziej zaawansowanym technicznie niż CD32. Gry, które miałem okazję obejrzeć na Playstation, na pecetach wymagałyby chyba Pentiuma Pro. Jeśli miałbym wybierać pomiędzy tymi dwoma konsolami (nie mówię o cenach...) to... tylko SONY! Należy jednak pamiętać, że jest to produkt stosunkowo nowy, zdecydowanie droższy od CD32 i nie ma na niego - na razie - zbyt wielu gier. Jednak, jak wynika z naszych obserwacji, rynek gier na tę konsolę rośnie bardzo szybko.

A co do wyboru „konsola czy komputer". Osobiście wykorzystuję komputer przede wszystkim do pracy, choć, gdy chcę, zawsze mogę pograć. Mając komputer stosunkowo łatwo mogę wpiąć się do Internetu, wydrukować list, policzyć jakąś animację. Z konsolami jest już gorsza sprawa. Może niektóre gry są na nich trochę lepsze, ale więcej nowości pojawia się jednak na pecetach. A koszt rozbudowy konsoli do sprzętu o funkcjonalności zbliżonej do uzyskiwanej na komputerze wcale nie będzie taki mały. Osobiście wybrałbym komputer.

Ile w przybliżeniu kosztowałoby powiększenie dysku o 1 GB?

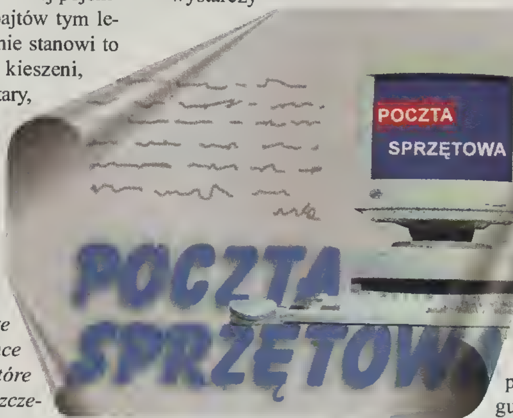
Proces „powiększania dysku" w praktyce sprowadza się po prostu do kupienia nowego dysku. Wystarczy więc rozejrzeć się w pobliskich sklepach komputerowych. Ze swej strony mogę jedynie dodać dwie uwagi. Po pierwsze, obecnie ceny dysków twardych o pojemnościach 1 GB stosunkowo niewiele różnią się od cen dysków 2 GB. Jeśli dysk ma być używany w pecetach, to ze względu na wysoką „dyskożerność" programów na tym komputerze warto zastanowić się nad czymś trochę bardziej pojemnym - im więcej gigabajtów tym lepiej. I po drugie: jeśli nie stanowi to zbytniego obciążenia kieszeni, warto zostawić sobie stary, mały dysk w celu przechowywania kopii bezpieczeństwa przynajmniej podstawowych plików systemu.

Mam myszkę (od ok. 1.5 roku) i niedawno zauwa-żyłem, że „zacina" się i nie chce rea-gować na niektóre polecenia. Nawet czyszczenie czystym spiritusem nic nie dało.

Tak to już jest z tymi komputerowymi myszami, że w przeciwieństwie do prawdziwych nie lubią brudu. Każdą myszkę należy regularnie przeczyszczać! Przede wszystkim należy czyścić kulkę (spirytusem lub... pastą do zębów) oraz obie rolki, o które trze kulka. Ponieważ rolki te z reguły są pokryte grubszą warstwą brudu, w pierwszym podejściu najlepiej usunąć ją po prostu paznokciem (chyba, że ma się pod ręką coś, co jest dostatecznie twarde a nie zarysuje rolki), a dopiero w drugim dokładnie przecierać. Obowiązkowo należy zwracać uwagę na czystość podkładki pod mysz,gdyż często to jej stan jest odpowiedzialny za dziwne zachowanie myszki. W przypadku braku reakcji na naciśnięcie klawisza myszki przyczyną jest najprawdopodobniej zabrudzenie styków. Jeśli w myszce styki te są w postaci małych, okrągłych i wygiętych blaszek naklejonych na płytkę drukowaną myszki, można je ostrożnie odkleić i przeczyścić czystym spirytusem - powinno działać. Jeśli zamiast blaszek mamy mikroswitche, to sprawa jest gorsza - styk można przeczyścić tylko po demontażu mikroswitcha, co może wiązać się z jego uszkodzeniem. Lepiej zanieść mysz do serwisu. Jeśli po powyższych operacjach mysz nie działa prawidłowo, w grę może wchodzić uszkodzenie kabla lub samej elektroniki myszki.

„Mam peceta z Pentiumem 90 MHz, dyskiem twardym Caviar 850 MB, 16 MB RAM, SVGA. I mam problem. Od pewnego czasu komputer co pewien czas się zawiesza, mimo że nie uruchamiam żadnych dziwnych programów."

To się, niestety, czasami zdarza. Przyczyn może być wiele i trudno mi na odległość postawić diagnozę. Zacznijmy od oprogramowania. Najpierw sprawdź, czy nie masz żadnych wirusów. Jeśli nic nie uda się znaleźć, na dobrą sprawę mogę poradzić jedno: zainstaluj całe oprogramowanie, jakie masz na dysku, jeszcze raz, od nowa. Nie zapomnij przedtem zrobić kopii bezpieczeństwa na dyskietkach - wystarczy zgrać tylko te pliki, na których naprawdę Ci zależy. Jeśli po reinstalacji dalej występują problemy, może to być sprawa sprzętu. Procesory Pentium wykazują zdumiewające podobieństwo do małych piecyków elektrycznych. Sprawdź, czy działa wentylatorek umieszczony na Pentium. Jeśli działa, to warto jeszcze zajrzeć, czy faktycznie przylega do procesora całą powierzchnią... Poza tym możesz spróbować docisnąć SIMMy pamięci - czasami mogą nie zwierać. Jeśli to nie pomaga, pozostaje mi tylko wypowiedzieć „standardowe zdanie niemocy i klęski": zgłoś się do najbliższego serwisu.



„Co to jest Pentium?"

Niedawno któryś z Czytelników napisał do redakcji: „Zlikwidujcie rubrykę „Poczta sprzętowa", bo pytania są głupie". Nie znam człowieka, który by od urodzenia znał definicję słowa „Pentium". I dlatego dla mnie powyższe pytanie nie jest głupie. Pentium to nazwa zaawansowanego technologicznie procesora firmy Intel, oznaczanego często jako P5. Procesor ten jest następcą procesora 80486 i jest od niego kilka razy wydajniejszy. Obecnie Pentium jest masowo instalowany w komputerach typu IBM PC i stał się po prostu standardowym wyposażeniem peceta. P5, do niedawna najszybszy z wyrobów Intela, doczekał się już następcy: Pentium Pro (o symbolu P6). Bardziej szczegółowe informacje można znaleźć w czasopismach poświęconych sprzętowi komputerowemu.

„Czy do Amigi 1200 mogę podłączyć zwykły monitor od peceta?"

Tak, pod warunkiem, że nie jest to monitor monochromatyczny współpracujący z kartą graficzną Hercules (a zdarzają się jeszcze takie...). Jedyny problem to ten, że Amigi mają szerokie złącza video, a pecetowskie monitory - wąskie wtyczki. Można jednak zakupić odpowiednią przejściówkę - często są do zdobycia na giełdach komputerowych lub w wyspecjalizowanych sklepach.

„Co to znaczy DMA? Niekiedy po uruchomieniu gry pojawia mi się napis: EMM386: DMA not supported. Press enter to reboot. Co oznacza ten napis?"

DMA jest skrótem od angielskiego określenia „direct memory access", oznaczającego tyle co „bezpośredni dostęp do pamięci". Kanały DMA wykorzystywane są przez wszelkiego typu pomocnicze układy scalone, z reguły procesory kart graficznych i muzycznych, choć nie tylko. Gdyby nie było DMA, taki układ mógłby pobierać dane z pamięci wyłącznie poprzez procesor (tzn. najpierw układ przesyła do procesora sygnał o „chęci" odczytu pamięci, procesor odbiera go, odczytuje pamięć i przekazuje dane do układu żądającego dostępu). Taki cykl pracy znacznie obniża efektywność działania procesora, który ma służyć przecież innym celom. Dzięki DMA każdy scalak może uzyskać bezpośredni dostęp do pamięci (poprzez przydzielenie mu własnego kanału DMA) i z niej odczytywać lub zapisywać dane, a procesor w tym czasie i tak robi swoje - na przykład zarządza systemem operacyjnym, wykonuje obliczenia pozycji przeciwnika w Duke'u itp. A o co chodzi z tym komunikatem? Cytowany tekst oznacza, że komputer nie jest w stanie przydzielić określonego kanału DMA i musi wykonać reset. W przypadku gier na pecetach jest to z reguły wynik niewłaściwych ustawień w plikach konfiguracyjnych programu. Najprawdopodobniej należy w konfiguracji podać odpowiedni numer kanału DMA dla karty muzycznej (najczęstsza przyczyna opisywanego zdarzenia). Jeśli to nie poskutkuje, może to oznaczać uszkodzenie kontrolera DMA. Prawdopodobny może być także konflikt pomiędzy posiadaną kartą muzyczną a płytą główną. W tych dwóch ostatnich przypadkach najlepiej udać się do najbliższego punktu serwisowego. Być może konieczne okaże się wymienienie karty muzycznej (lub płyty głównej - w ramach rozwoju sprzętu...).

Jarosław Chrostowski

WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE


Miniaturowa kamera Philipsa

Firma NEC opracowała 11 nowych multimedialnych modeli peceów przeznaczonych do domu. Komputery są dostępne z procesorami Pentium taktowanymi zegarami od 120 MHz do 200 MHz, posiadają 32 MB pamięci operacyjnej, dyski twarde o rozmiarach od 1.6 GB do 3 GB, dźwięk stereo surround, wyposażone są w czytniki CD-ROM o 8-krotnej prędkości (wyjątek stanowi model Ready 7622 z czytnikiem o sześciokrotnej prędkości). W każdym zestawie jest modem 33600, a modele Ready 9624 i 9628 posiadają wbudowane tak modne ostatnio napędy „dyskietek" Iomega Zip o pojemności 100 MB. Ceny zaczynają się od 1600 USD, a kończą na 3000 USD.

Ostatecznie wyjaśniają się losy Amigi. VIScorp nieodwołalnie przejął od ESCOM-u prawa do tego komputera. W liście otwartym szef VIScorpu, Bill Buck, pisze o kłopotach, jakie miała jego firma w związku z 250 milionami marek długów, które doprowadziły ESCOM do bankructwa. Doszło do tego, że „właścicielami" Amigi czuło się już 11 różnych banków... Wobec tak zagmatwanej sytuacji VIScorp nie mógł przyspieszyć procesu przejmowania praw do dziedzictwa śp. Commodore'a od ESCOM-u. Konsekwencją tego stanu rzeczy było także prawie całkowite embargo na jakiekolwiek informacje związane z tym procesem. W każdym razie ostatni z trzech (!) kontraktów został został podpisany 19 lipca. Zanosi się chyba na to, że zniknie Amiga Technologies, a pojawi się VIScorp GmbH (rejestracja tej firmy ma nastąpić do dnia 18 września). A sprzęt? Krążą wieści, że Amigi nowego typu mają się pojawić jeszcze w tym roku. Jednak już teraz wiadomo, że będą to modele pośrednie, choć być może na procesorach PowerPC.

BYTE

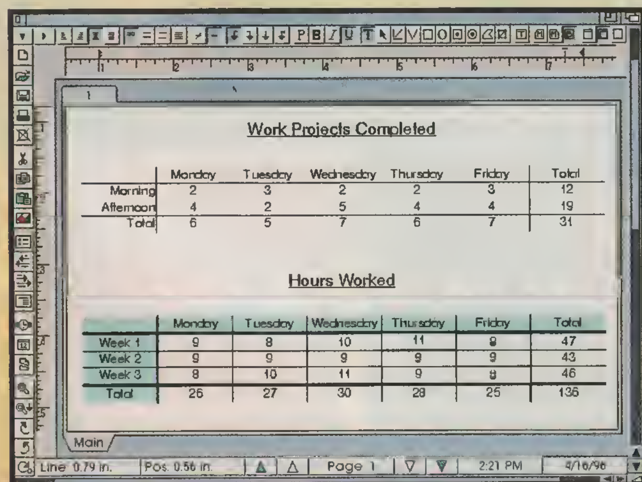
Miniaturowa kamera firmy Philips to kolejny bajer na biurko obok komputera. Wbudowany mikrofon, korekcja balansu bieli, możliwość prawie dowolnego ustawienia kamery... Wszystko to ma ułatwić video-konferencje i prace typu desktop video.

Firma INITEL-Serwis, oficjalny dystrybutor produktów firmy Toshiba, wprowadza na nasz rynek nowy model czytnika CD-ROM o ośmiokrotnej prędkości o symbolu: Toshiba XM-5602B. Szybkość transmisji danych na takim urządzeniu (złącze ATAPI) wynosi ok. 1.2 MB/s, średni czas dostępu to 145 ms, rozmiar bufora danych: 256 kB. W urządzeniu wykorzystano technikę zmiennej prędkości odczytu VSPS (Variable Speed Playback System) oraz cyfrowy system kontroli przesuwu/pozycjonowania głowicy lasera.

Phase5 zapowiada na sierpień nową kartę graficzną dla komputerów Amiga 2000, 3000, 4000(T) - CyberVision64/3D. Karta współpracuje ze slotami Zorro-II i Zorro-III, tak więc jeśli ktoś posiada takie złącza przy swojej A1200, może również podziwiać możliwości karty. Karta jest wyposażona w nowy graficzny chip o nazwie Virge, którego producentem jest znana firma S3. Układ ten posiada wbudowane złożone funkcje wspomagające grafikę 3D, takie jak cieniowanie i nakładanie tekstur na powierzchnie. Dołączana do karty nowa wersja biblioteki CyberGraphX 3D pozwala na optymalne wykorzystanie możliwości graficznych Virge. Cechą charakterystyczną CyberVision64/3D jest modułowa budowa: można dodatkowo zakupić moduł MPEG-a i/lub scandoublera. Przewidywane ceny:

- CyberVision64/3D 2 MB: 449 DM,
- CyberVision64/3D 4 MB: 599 DM,
- moduł MPEG: 349 DM,
- moduł scandoublera: 149 DM.

Znany i bardzo dobry edytor FinalWriter w wersji 5.0 pojawił się na Amidze, a w wersji 4.0 na pecetach. Ponieważ wersja 4.0 jest znana przynajmniej amigowcom od dłuższego czasu, warto przyjrzeć się temu, co oferuje wersja 5.0. I tak mamy do dyspozycji generator tabel, które traktowane są wewnątrz dokumentu jak grafika, automatyczne sprawdzanie poprawności tekstu, możliwość zgrywania dokumentów w formacie HTML (wreszcie naprawdę przyjemnie będzie się robiło strony w World Wide Webie), edytor widzi systemowe typy danych (datatypes) itd. itp. Świat naprawdę nie musi ograniczać się do Worda...



Work Projects Completed

	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Total
Morning	2	3	2	2	3	12
Afternoon	4	2	5	4	4	19
Total	6	5	7	6	7	31

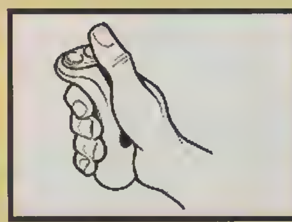
Hours Worked

	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Total
Week 1	9	8	10	11	9	47
Week 2	9	9	9	9	9	43
Week 3	8	10	11	9	8	46
Total	26	27	30	28	25	136

SOFTWOOD

Final Writer 5.0

Powoli wszystko staje się multimedialne (ostatnio dyski twarde - śpiewają przy zapisie czy co?) i wirtualne. Taki na przykład Owl Wireless 3-D Virtual Joystick firmy Pegasus Technologies. To tylko bezprzewodowy joystick, w skład którego wchodzi coś w rodzaju rękojeści zwykłego joya z dwoma przyciskami (brakuje kabelka!) oraz urządzenie odbierające sygnały. Odbiornik najlepiej postawić na monitorze, dzięki czemu dość łatwo i bez zakłóceń będzie mógł rejestrować ultradźwięki i sygnały w podczerwieni wysyłane przez „joyopodobną" rękojeść. Sterowanie całym urządzeniem jest bardzo intuicyjne - wystarczy wziąć joya w garść i przesuwać swobodnie w przestrzeni - to wszystko. Maksymalny obszar śledzenia ruchu ma rozmiar 90 cm. Na razie na liście gier, które współdziałają z wirtualnym joystickiem, są takie hity, jak Duke Nukem 3D, Dark Forces, Descent I i II, Doom I i II, Heretic i inne.


PEGASUS TECHNOLOGIES

Bezprzewodowy joystick OWL

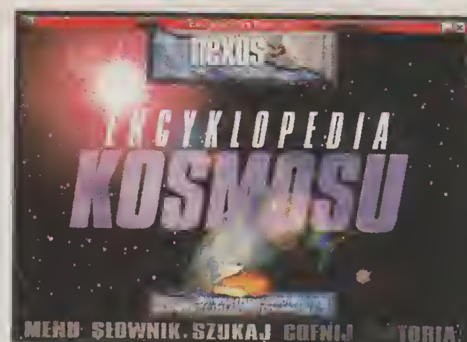
Błądzić jest rzeczą ludzką. Do powyższej zasady dostosowała się firma Cyrix Corp., rywal Intela. Okazuje się, że najnowsze układy Cyrixa, należące do rodziny 6x86, mają skłonności do przegrzewania się, co w efekcie prowadzi do trwałych uszkodzeń. Poza tym w pewnych sytuacjach Windows NT nie bardzo lubi się z 6x86, a na dodatek pod Windows 95 są problemy z rozpoznaniem procesora jako układu klasy Pentium, co bynajmniej nie podnosi stabilności i tak niestabilnej pracy programów pod Win'95. Wszystko to złożyło się na dość znaczne straty Cyrrixa w ostatnim kwartale.

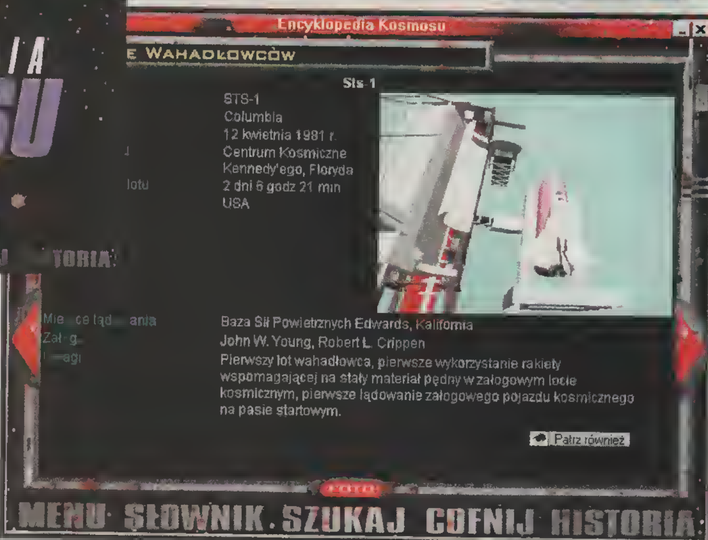
Z ostatniej chwili: VIS-corp ogłosił konkurs na nowy znak graficzny dla Amigi. Warunki są następujące: logo musi być dostarczone w formie umożliwiającej wykorzystanie w programach telewizyjnych lub video (np. na białym podkładzie), musi istnieć możliwość dokonania separacji barwnej i wydruku, znak powinien łączyć kolory Amigi (tęcza w dotychczasowym znaku) z literą „o" w słowie „VIScorp" oraz zgrabnie wymieszać amigowski podwójny znak „v" (tzw. checkmark) z literą „V" w nazwie firmy. Dodatkowe wymagania: projekt ma być opracowany wyłącznie na Amidze! Prace można wysyłać na dyskietkach na adres: VIS-corp, 111 N. Canal St., Suite 933, Chicago, IL 60606 USA

Jarosław Chrostowski

Wiem, że w takim czasopiśmie jak ŚGK zabrzmi to niczym herezja, ale dla mnie cały urok CD to nie gry, lecz encyklopedie. Mam widocznie w genach zakodowaną żądzę wiedzy... Nic więc dziwnego, że po zobaczeniu czegoś z napisem: „Encyklopedia kosmosu" wykonałem przysłowiowy „rzut".

Wewnątrz bawiącego oko pudełka znalazłem kartę rejestracyjną i płytkę CD w eleganckiej, sztywnej kopercie (na marginesie: wspominam ten moment z uśmiechem, bo wyjęcie krążka z koperty wymagało kilku minut prób, które skończyły się powodzeniem dopiero po „zakrzywieniu czasoprzestrzeni" - tzn. naczelny na siłę wyszarpał dysk). Instalacja jest prosta - kliknięcie na ikonkę załatwia problem i Wszechświat staje otworem.





KOSMICZNY KRĄŻEK

Producent: Nexus CD/Optimus

Materiały, które zawarte są w Encyklopedii kosmosu obejmują praktycznie wszystkie dziedziny wiedzy i działalności człowieka związanej z kosmosem. Można więc uzyskać informacje o podstawowych prawach fizyki, o planetach Układu Słonecznego i ich księżycach, o gwiazdach, galaktykach, ewolucji Wszechświata. Dużą część dysku stanowi dział poświęcony tak zwanej „erze podboju kosmosu". Interesuje Cię jakiś satelita, program kosmiczny czy wręcz dokonania konkretnego astronauty? Coś się na pewno znajdzie. Dobrze to świadczy o autorach krążka.

Większości opisywanych obiektów lub zjawisk towarzyszą całe szeregi zdjęć, w wielu przypadkach masz możliwość obejrzenia uproszczonych animacji (filmowych i generowanych na komputerze). Muszę powiedzieć, że choć animacje komputerowe są dość proste w konstrukcji, to często znacznie ułatwiają właściwe zrozumienie opisywanego zdarzenia.

Moje osobiste wrażenia? Wolałbym, by zamiast szeregu zdjęć startujących rakiet (po 2-3 obejrzanych wiadomo, jak wygląda 20 następnych) i spisów kolejnych satelitów meteorologicznych, było więcej ilustracji Przyrody, by można było po prostu podziwiać piękno i różnorodność Natury na zdjęciach planet wykonanych przez sondy kosmiczne czy zrobionych przez naziemne obserwatoria i teleskop Hubble'a fotografiach mgławic i galaktyk. Nie wiem, czy trafiam w gust innych użytkowników CD, ale ja wolę obejrzeć np. 20 zdjęć powierzchni Marsa, niż 5 zmajstrowanych przez człowieka dziwolągów wysyłanych w kosmos.

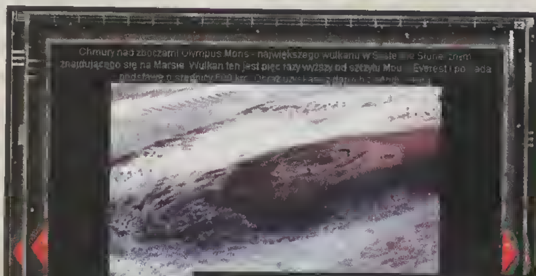
Oczekiwałem też bardziej rozbudowanych komentarzy do zdjęć - minęło już parę lat od przelotu sond kosmicznych Voyager w pobliżu Jowisza i podpis „Księżyce Jowisza - Europa, widać dziwne ślady na jego lodowej powierzchni" mnie nie zadowala, bo hipotez na temat ich powstania z pewnością jest kilka. Szkoda o tyle, że dla mnie najbardziej wartościową częścią „Encyklopedii kosmosu" są właśnie fotografie Wszechświata. O prawach fizyki i tak każdy musi się uczyć w szkole (tu encyklopedia może być pomocna) i z reguły potem nic z tego nie wynika, na zdobycie zawodu astronauty ktoś urodzony w Polsce raczej szans nie ma, a wystarczy jedno zdjęcie wybuchającego wulkanu na Io, by człowiek „zaraził się" na całe życie. Tej atmosfery piękna i potęgi Wszechświata trochę mi brakowało.

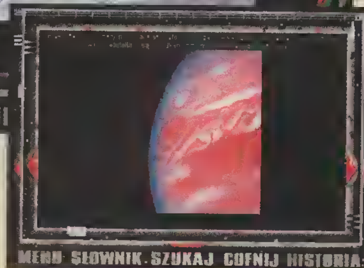
Podsumowując, wszystkie te uwagi nie umniejszają ilości i jakości zgromadzonych na dysku informacji, choć należy pamiętać, że krążek ma być raczej lekkostrawnym daniem dla młodego człowieka. Tak naprawdę nie podobały mi się w Encyklopedii kosmosu tylko dwie rzeczy: wyjmowanie krążka z koperty i... generał Mirosław Hermaszewski w roli lektora. W sumie - naprawdę nieźle.

„Encyklopedia kosmosu" jest tym bardziej godna polecenia w świetle ostatnich wyników badań amerykańskich naukowców, którzy donieśli o odkryciu skamieniałych szczątków organizmów przypominających bakterie. Odkrycia dokonano badając meteoryt pochodzący z Marsa. A właśnie zdjęcia tej planety należą do najlepszych na dysku. Kto wie, może na najwyższej górze Układu Słonecznego (foto poniżej) doszukamy się opalających Marsjanek?

Jarosław Chrostowski









Encyklopedia kosmosu

MULTIMEDIA



4 MB RAM
SVGA
386

Dystrybutor:

Optimus Nexus
ul. Bobrowa 12
80-336 Gdańsk-Oliwa
tel. (+58) 56-75-09

LangMaster



O tym, że angielski jest językiem, który wypada znać, nikogo nie trzeba przekonywać. Dobrze wiedzą o tym Gracze - oni zmuszeni są do używania go codziennie, podczas obsługi komputera, instalowania gier czy prób zrozumienia instrukcji. Szczęśliwi ci, którzy angielskiego uczą się w szkole lub na kursach, albowiem oni porozumieją się z całym światem - a co z resztą? Albo z tymi, którym trafili się beznadziejni nauczyciele? Oto i dla nich zaświtała nadzieja na opanowanie języka Szekspira, a to za sprawą czeskiej firmy **Dr Lang**, która we współpracy z tak szacownymi instytucjami jak Collins (jedne z najlepszych na świecie słowników angielskich) oraz Heinemann, wydała w pełni profesjonalny, multimedialny zestaw do nauki języka angielskiego. Dzięki niemu każdy posiadacz peceta będzie mógł w domu, samodzielnie i bezstresowo, zgłębiać tajniki tej pięknej mowy.

Zestawów z serii **LangMaster** wydano kilka; obejmują one różne stopnie nauczania - od początkującego, poprzez średnio zaawansowane, aż po kurs dla uczniów dobrze znających język. Opisywany tutaj zestaw nosi podtytuł **Starter Kit 2**; przeznaczony jest on dla uczniów, którzy angielski opanowali już w stopniu podstawowym i pragną rozwijać swoje umiejętności. W komplecie znajdują się trzy CD-ROMy, zawierające następujące tytuły: Collins COBUILD Student's Dictionary (słownik angielsko-angielski, będący podstawowym elementem kursu), The Woman Who Disappeared (nowela o prywatnym detektywie) oraz The Speckled Band and Other Stories (opowiadania o doskonale znanym innym detektywie, Sherlocku Holmesie). Ponadto wszystkie te wydawnictwa dołączono do zestawu w „tradycyjnej", książkowej formie, dzięki czemu opowiadania czytać można na przykład do poduszki a słownik wziąć ze sobą w drogę.

Podstawę kursu stanowi słownik, choć nie można powiedzieć, że reszta to tylko dodatki - wręcz przeciwnie! Praca z samym słownikiem szybko stałaby się nudna, albowiem opiera się ona na najstarszej metodzie dydaktycznej - powtarzania, powtarzania, powtarzania... Dobrze zorganizowanego, oczywiście. Choć sam uczeń wybiera słówka, których chce się uczyć (ich definicje podane są po angielsku, ale można wpisać sobie polskie tłumaczenie), to komputer decyduje z jaką częstotliwością i w jakich porcjach będzie z nich odpytywał. Wzięto tu pod uwagę tak zwaną krzywą zapominania, czyli, ogólnie rzecz ujmując, czas, po jakim określona ilość wiedzy „ulatnia się" z głowy; programiści dopasowali do tego częstotliwość powtarzania materiału, dzięki czemu proces przyswajania słówek został zoptymalizowany i daje lepszą gwarancję zapamiętania materiału niż niejeden kurs z żywym nauczycielem. Można zresztą dostosowywać wymagania programu do własnych zdolności, zwiększając lub zmniejszając intensywność odpytywania oraz ilość materiału. Poza samym znaczeniem poszczególnych wyrazów czy zwrotów, **LangMaster** umożliwia także opanowanie ich wymowy; każde słowo znajdujące się w słowniku zostało nagrane na CD-ROMie przez native speakera (prawdziwego Anglika, tutaj prezentującego tak zwany standard English, czyli akcent ludzi wykształconych, bez naleciałości slangowych lub, co gorsza, amerykańskich) i, oprócz opcji wysłuchania jego brzmienia, istnieje możliwość nagrania własnej wymowy i porównania jej z oryginalną - potrzebny do tego jest jedynie mikrofon.

Znacznie więcej możliwości oferują pozostałe dwie pozycje zestawu. Na podstawie napisanych dość nieskomplikowanym językiem opowiadań oparto cały zestaw pomocy i ćwiczeń - w płynny sposób pozwalających na przejście od rozumienia poszczególnych słów do całych zdań i fraz. Ogólnie wygląda to tak, że na ekranie wyświetlany jest tekst książki; jest on czytany przez native speakera, a odpowiednie zdania są kolejno podświetlane, dzięki czemu na bieżąco śledzić można tekst i słuchać jego wymowy. Dla mniej zaawansowanych przeznaczono ilustracje - na przykład podczas zdania „Do pokoju weszła blondynka ubrana w zielony płaszcz i ogromny, granatowy kapelusz" pokazuje się na ekranie obrazek przedstawiający tę właśnie scenę. Ci, którzy jeszcze słabiej znają język, również korzystać mogą z ilustracji, tym razem obrazujących poszczególne słowa (naturalnie w każdej chwili można użyć słownik). W czasie pracy z tekstem można robić dokładnie to samo, co podczas pracy ze słownikiem, czyli zaznaczać słówka do powtarzania, posłuchać wymowy i tak dalej. Po zapoznaniu się z jakimś fragmentem, można przejść do ćwiczeń z rozumienia - są to klasyczne testy wyboru, w których pytania dotyczą szczegółów z właśnie przeczytanego tekstu. Jest to jedyny przypadek, w którym komputer (czy raczej program) ocenia wyniki ucznia - w każdej innej sytuacji użytkownik programu sam ocenia swoje wyniki.

Systematyczność i silna chęć przyswojenia sobie wiedzy to dwa główne warunki powodzenia w pracy z programem **LangMaster**; uczyć się trzeba samemu, program może jedynie stanowić w tym procesie pomoc - na pewno jednak niczego sam nie nauczy. W pewnym sensie nauka przy jego pomocy jest bardziej wymagająca i trudniejsza, niż w przypadku korzystania z żywego nauczyciela - ze względu na swoją strukturę program wymaga bardzo poważnego podejścia do pracy, przez co wydaje się być produktem przeznaczonym raczej dla starszej młodzieży i dorosłych, niż dla uczniów podstawówek czy niższych klas szkół średnich. Pod pozorami bowiem zabawy, kryje się w nim okrutny, bezlitosny, bezduszny pedagog - wcielenie najgorszych koszmarów ucznia; nawet wyłączenie komputera jakoś w tym przypadku nie daje satysfakcji... bo jest to program dla tych, którzy chcą się uczyć.

Michał J. Adamczak



LangMaster
PC
86 SX
MB RAM
D-ROM, Win 3.1/95

Co ludzie wiecie o INTERNECIE?

Technologia komputerowa umożliwiła to, o czym marzyli ludzie od tysięcy lat, a co stosunkowo niedawno stało się rzeczywistością: świat stał się globalną wioską, w której nie jest ważna odległość, lecz INFORMACJA. Dzięki sieci komputerowej Internet każdy ma dostęp do gigantycznej wprost ilości danych, czy to o Wszechświecie, medycynie, dinozaurach czy aktualnej modzie. Nie jest istotne, czy są one przechowywane w Polsce, Wielkiej Brytanii, Rosji, Ameryce Południowej, USA czy w Chinach. No, może w tym ostatnim przypadku warto znać pismo obrazkowe... W każdym razie, Internet staje się Panem Świata. A władców, w szczególności panujących, powinno się znać.

Sieć komputerowa to po prostu połączone kabelkami komputery. Dzięki połączeniom dane z jednego komputera mogą być „widoczne" na innym, stojącym w pomieszczeniu obok. Istnieją różne rodzaje połączeń pomiędzy poszczególnymi stanowiskami komputerowymi. Można łączyć każdy komputer z każdym, ale już przy 4 stanowiskach ilość kabli zaczyna kojarzyć się z hurtownią i brakuje złączy. Najczęściej każdy komputer w sieci łączy się z jednym, wyróżnionym komputerem, tak zwanym serwerem. I tak, aby dane z mojego komputera dotarły do komputera kolegi, muszą być wysłane do serwera, który podeśle je tam, gdzie trzeba. Serwery niewiele mają wspólnego z jasnowidzeniem, więc przesyłka musi zawierać adres użytkownika, do którego jest wysyłana. No i tak dochodzimy do podstawowej sprawy: każdy komputer w sieci ma swój własny adres.

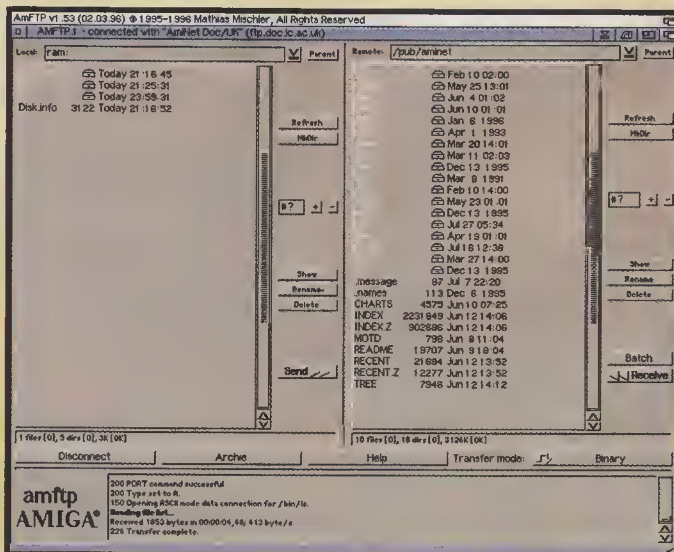
To nie koniec problemów. Spróbujmy przesłać lub pobrać dane z komputera kolegi, który mieszka w innym mieście. Jego komputer jest także podłączony do serwera, tyle, że innego niż nasz. Aby przesłanie danych było możliwe, serwery w obu sieciach muszą być połączone. No i muszą mieć swoje nazwy. Trzeba podać dokładny adres (nazwa serwera plus nazwa komputera kumpla) i dopiero wtedy można zabierać się za transmisję danych. Pajęczyna, którą tworzą połączenia pomiędzy komputerami w sieci, jest już chyba widoczna: kilka/kilkanaście/kilkadziesiąt komputerów podpiętych do jednego serwera, ten połączony z kolejnym serwerem, który jest spięty z jeszcze innym, do którego znowu jest wpiętych ileś tam komputerów... A jakie są z tego wszystkiego konkretne korzyści?

W przypadku Internetu możemy posługiwać się kilkoma podstawowymi typami programów, które w gwarze sieciowej zwane są usługami. Podstawową usługą Internetu jest poczta elektroniczna, w skrócie e-mail (czyt. i-majl). Jest to wygodny sposób wymiany informacji, coś jak wysłanie listu do konkretnego adresata (taki elektroniczny list dochodzi tam, gdzie powinien, w kilka minut, choćby adresat żył na innym kontynencie). Nie jest istotne, czy odbiorca siedzi właśnie przy komputerze, czy nie - list znajduje się w jego skrzynce pocztowej umieszczonej na serwerze. Raz dziennie (lub rzadziej czy częściej) wystarczy pobrać pocztę, odpisać na te listy, które wymagają odpowiedzi, dopisać parę nowych listów, wysłać...

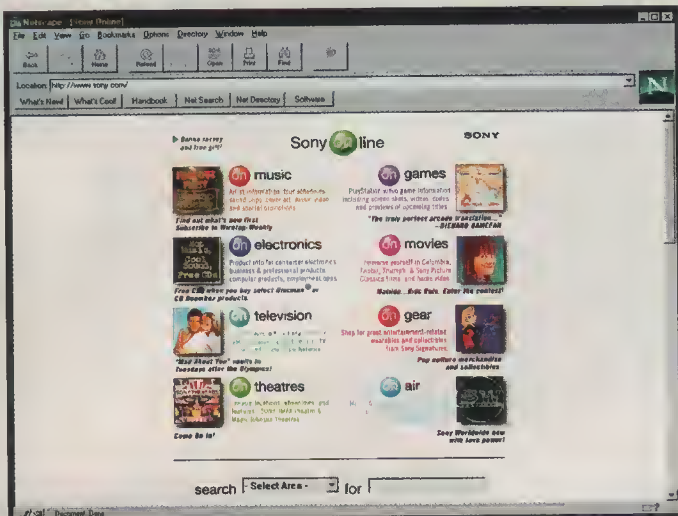
E-mail charakteryzuje się tym, że wiadomość, którą się pisze, można przesłać tylko do jednego adresata. Zawsze istnieje możliwość wysłania tego samego listu do kilku osób, ale jedno jest ważne: wysłany list dociera zawsze tylko do jednej osoby. Inna internetowa usługa - usenet (czyt. jusnet) pozwala wysyłać listy do szerokiego grona adresatów. Idea jest prosta. W usenecie istnieją listy dyskusyjne, podzielone tematycznie w ten sposób, że obejmują praktycznie cały zakres ludzkiej działalności. Każda lista ma swoją nazwę. Wystarczy zapisać się do określonej konferencji, aby przy pobieraniu wiadomości z usenetu otrzymać listy wszystkich osób, które do niej pisały. Najprostsze będzie wyjaśnienie zasady działania usenetu na przykładzie. Jako amigowiec pełną gębą zainteresowany jestem bieżącymi informacjami i nastrojami panującymi wśród ludzi związanych z Amigą. Zapisuję się więc do listy dyskusyjnej o nazwie comp.sys.amiga.misc, która poświęcona jest ogólnym tematom związanym z Amigą. Pobieram około setki listów dziennie. Każdy list wysyłany e-mailem czy do usenetu musi mieć podany temat, którego dotyczy, co pozwala na szybką selekcję. I tak z tej setki pomijam listy o tematach typu „czemu wolę Motorolę" i „czy da się zrobić DOOMa na Amigę?" i koncentruję się na tych, które mnie interesują, np. „VISCorp kupił Amiga Technologies" czy „Ostatnie wieści z Phase 5". Na listy można odpisywać, należy pamiętać jednak, że taki list będzie czytany przez setki osób. Jakakolwiek wiadomość na temat Amigi najpóźniej w ciągu 24 godzin znajduje odbicie w kilku listach tej konferencji. Raz poruszony temat może żyć wieki całe, np. „Czy będą Amigi z procesorami Alpha DECa?". Warto może wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie usenetu: jeśli masz problem, napisz. Zawsze znajdzie się ktoś, kto miał podobny i najprawdopodobniej sobie już z nim poradził. A jeśli nie, to w dwóch zawsze będzie łatwiej.

Usenet dla niektórych osób to serce Internetu. Można tu znaleźć wszystko: teksty piosenek, dyskusje związane z komputerami, filozofią, medycyną, czymkolwiek się chce. Aktualnie ilość list tematycznych liczona jest w dziesiątkach tysięcy! Niestety, polskich konferencji tematycznych jest stosunkowo niewiele i język angielski jest po prostu niezbędny. Trochę to przykre, ale i trochę dopingujące. Tym bardziej, że bez znajomości angielskiego również pozostałe usługi w Internecie będą dostępne w bardzo ograniczonym zakresie.

Skoro mowa o dyskusjach to warto wspomnieć o innej usłudze, jaką jest irc. Irc, zwany w gwarze irkiem, to taki usenet na żywo. A więc uruchamiamy naszego irka, wybieramy listę dyskusyjną (zwaną - dla uproszczenia i jednorodności nazw - kanałem) i widzimy listę osób, które aktualnie są podłączone do naszego kanału. Jakiekolwiek teksty wklepywane teraz na klawiaturze będą od razu widoczne u pozostałych osób. Jeśli zapragniemy więcej prywatności, możemy utworzyć swój własny kanał, na którym dyskusja będzie prowadzona w węższym gronie. Ważne jest jedno: czy to będąc w USA czy w Polsce, wszyscy od razu widzą to, co jest wstukiwane. To jest dyskusja na żywo, możecie więc sobie wyobrazić co się dzieje, gdy w jakiejś bardziej drażliwej sprawie wypowiada się na raz kilkadziesiąt osób! Dla nowicjusza jest to zawsze szok: kto pisze, do kogo pisze, co pisze, ratuj, nie pamiętam, o czym z nim gadam! czy ja w ogóle z nim o tym rozmawiałem? itd. itp. Do tego dochodzi charakterystyczny dla irka, naprawdę jedyny w swoim rodzaju slang czy też żargon, który oprócz rekordowej liczby dziwacznych określeń operuje setkami skrótów. Jest to niezapomniane przeżycie, przynajmniej przy pierwszych 10 razach...



Rys.1 Buszowanie po serwerze w Wielkiej Brytanii.



Rys.2 Netscape Navigator wytycza standardy w świecie WWW.

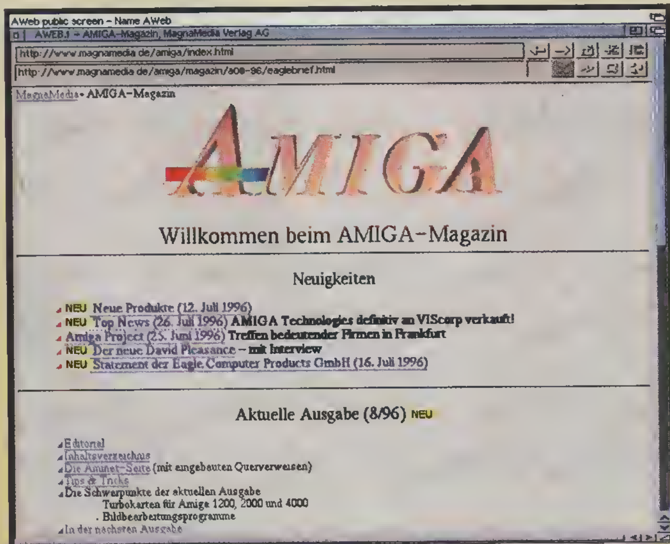
Wróćmy jednak do świata, w którym wiadomo, co do człowieka mówią. World Wide Web (czyt. łorld łajd łeb) to trochę odmiany od tekstów e-maila, usenetu czy irka. World Wide Web, zwany w skrócie WWW lub, hmmm..., łebem, to po prostu elektroniczne strony ogłoszeniowe, mniej lub bardziej zdobione grafikami, animacjami, dźwiękiem. Wiele firm tworzy takie strony, aby przyciągnąć klientów. Praktycznie każde szanujące się przedsiębiorstwo posiada swoje strony w WWW, na których umieszcza hasła reklamowe, nowości w ofercie handlowej czy nawet oferty pracy. Dla Gracza i tak najważniejsze jest jedno: wiele firm piszących gry komputerowe umieszcza w sieci wersje demonstracyjne swoich najnowszych produktów. Warto tylko pamiętać, że takie demo zajmuje zwykle kilka lub kilkanaście megabajtów i jego ściągnięcie przy pomocy modemu może trochę kosztować... WWW to jednak nie tylko reklamy. Można pogrzebać w zdjęciach pozostałości po dinozaurach, o ile uda nam się zdobyć adres odpowiedniej strony. Można bez większych problemów znaleźć serwery poświęcone astronomii z pięknymi zdjęciami wykonanymi przez sondy kosmiczne. Można znaleźć strony z seksem z pięknymi zdjęciami..., no, mniejsza z tym. W każdym razie wędrując po WWW nie sposób narzekać ani na brak rozrywki, ani na brak bardziej poważnych materiałów i informacji. Wiele stron WWW posiada własne liczniki gości, dzięki którym wiadomo, ile osób i w jakim czasie odwiedziło konkretną stronę. Na marginesie: naprawdę nie wiem, dlaczego wchodząc na strony takich firm jak Motorola, IBM, Apple widać licznik typu: „jesteś gościem numer 3762 w ciągu ostatnich dwóch miesięcy", a wchodząc na strony typu sex-shop jest info: „jesteś gościem numer 424526 w ciągu ostatnich dwóch tygodni"...

W World Wide Webie jest właściwie wszystko, tym bardziej, że nie trzeba być wielką firmą, aby mieć własną stronę WWW (w końcu taka strona to tylko kilka/kilkanaście niezbyt dużych plików na serwerze). Wiele osób zakłada sobie własne strony, których tematykę można zamknąć w dwóch słowach: „Oto ja!". Dzięki Internetowi można więc nie tylko zawierać przyjaźnie, ale także dokładnie poznać całą rodzinę tego „kogoś" na innym kontynencie, jego zainteresowania, wygląd narzeczonej czy teściowej. Prywatne strony WWW obfitują z reguły w skany zdjęć wykonanych przez autora, a związanych np. z jego hobby. Trzeba przyznać, że wiele grafik, szczególnie wykonanych przez osoby lubiące włóczęgi z plecakiem, jest naprawdę wysokiej jakości.

Internet posiada jeszcze dwie, bardzo ważne i znane usługi: ftp i telnet. Ta pierwsza pozwala na ściąganie plików umieszczonych w archiwach na komputerach całego świata, ta druga - umożliwia pracę na najodleglejszych maszynach tak, jakbyśmy siedzieli bezpośrednio przed ich ekranami. Przyjrzyjmy się najpierw ftp. W internecie istnieją specjalne serwery, zawierający tony plików: od danych naukowych, poprzez grafiki, moduły dźwiękowe, programy użytkowe w wersjach freeware, public domain i shareware aż do - WOW! - gier (nawet komercyjnych, jednak z reguły w wersji demo lub shareware). Jednym z największych i najporządniej prowadzonych archiwów w Internecie jest tzw. Aminet, który zawiera obecnie przeszło 30 tysięcy najróżniejszych plików w mniejszym lub większym stopniu związanych z Amigą. Właściwie można śmiało powiedzieć, że to, iż Amiga po 2 latach zawieruchy formalno-prawnej i zastoju w rozwoju technologicznym czuje się w miarę dobrze wynika w znacznej części z potęgi Aminetu, będącego w tej chwili podstawowym źródłem oprogramowania na ten komputer. Ftp nie ogranicza się jednak tylko do Amigi - posiadacze innych komputerów znajdą w Internecie na pewno wiele interesujących programów czy plików z danymi. Jest obojętne, czy chodzi o kod źródłowy Wolfensteina czy zdjęcia naszej planety wykonane przez kolejne wyprawy promów kosmicznych - jeśli tylko jest gdzieś plik, ftp pozwala na jego ściągnięcie. Dzięki temu dostęp do nowości jest bardzo szybki, gdyż aby zachęcić potencjalnych klientów pojawienie się praktycznie każdego nowego programu komercyjnego lub nowszej wersji już znanego produktu jest poprzedzone umieszczeniem w sieci zwiastuna, dema lub nawet całego programu (w tym przypadku zwykle nie działa kilka opcji, np. save). Najnowsze gry, typu np. Quake, są również osiągalne. Są to wersje, w które da się nawet pograć, bo różnią się od oryginału na przykład tym, że gracz ma dostęp wyłącznie do kilku pierwszych poziomów.

Wspomniałem wcześniej o telnecie. Właściwie trudno tu opisać możliwości, jakie użytkownikowi daje ta usługa. Po prostu: dzięki niej można zrobić z innym komputerem to wszystko, co z własnym podczas pracy w trybie tekstowym. Można więc korzystać z poleceń systemu operacyjnego, zlecić wykonanie jakiś obliczeń, przeglądać zawartość podłączonych dysków. Zastosowanie tej usługi jest zdecydowanie „najpoważniejsze" - zwykle służy ona po prostu do pracy.

Skoro Internet ma tyle zalet, to co trzeba mieć, żeby się do niego podłączyć? Po pierwsze, musimy mieć tzw. providera (czyt. prowajdera), czyli dostawcę usług internetowych. Zwykle jest to firma, która posiada serwer i - po uiszczeniu miesięcznych opłat - pozwala nam z niego korzystać. Należy zwrócić uwagę, czy numer telefoniczny providera jest miejscowy, bo w przeciwnym razie Telekomunikacja Polska S.A. w szybkim tempie doprowadzi nas do ruiny. Warto też dowiedzieć się, czy serwer, do którego będziemy mieli dostęp, oferuje wszystkie usługi, czy użytkownik ma do niego dostęp tak, jak do normalnego serwera pracującego pod kontrolą systemu operacyjnego UNIX (dlaczego, wyjaśnię za chwilę). Pierwszy koszt, jaki poniesiemy, to wykupienie prawa dostępu do serwera, czyli założenie własnego konta (ok. 50-100 zł). Następnie co miesiąc będziemy ponosić koszty „eksploatacyjne" w podobnej wysokości. Niektórzy dostawcy dodatkowo uzależniają wysokość opłat od czasu, jaki spędzimy podłączeni do Internetu. Są na naszym rynku firmy, który takich opłat nie żądają - z wiadomych względów nie mogę podać nazw. Warto jednak pamiętać, że to klient decyduje o rynku, więc jeśli tylko istnieje taka możliwość, gorąco zachęcam do pomijania firm pobierających opłaty zależne od czasu „internetowania". Po drugie: ponieważ podłączenie do serwera następuje zwykle przez linię telefoniczną, wiec potrzebny jest modem - im szybszy, tym lepiej. 14400 bodów to minimalna szybkość, z jaką daje się pracować w sieci w miarę przyzwoicie, choć lepiej jest mieć modem o szybkości 28800. Tak więc drugi koszt, jaki należy ponieść, to zakup modemu. W grę wchodzi kwota od 200 do nawet 2000 złotych, choć bardzo dobry sprzęt można mieć już za ok. 600 złotych. No a trzeci koszt, to po prostu zwiększone rachunki telefoniczne. Wbrew pozorom nie są to kwoty astronomiczne (chyba, że ktoś nad sobą nie zapanuje...), bo-

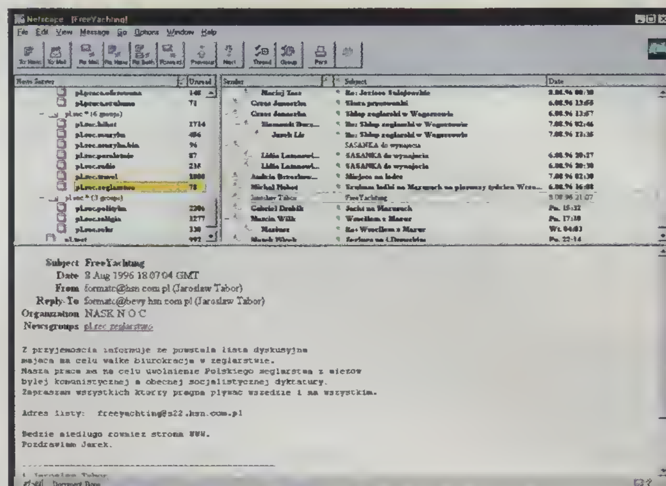


Rys.3 WWW na Amidze: AWeb też ma trochę zalet...

wiem rachunki skaczą o jakieś 30 do 50 zł miesięcznie. Aby nie straszyć Czytelników kwotami pozwolę sobie napisać o moich kosztach dostępu do Internetu. Wyniosły one 600 zł (modem zewnętrzny ZOOM 28800 - polecam, okazał się naprawdę niezły), ok. 50 zł opłaty instalacyjnej, a łączne miesięczne opłaty (T.P.S.A. i provider) nie przekraczają 50 zł i mają tendencję spadkową pomimo niezmienionego czasu połączeń telefonicznych. Dodam, że takie traktowanie mnie przez providera nie wynika wcale z faktu, że prowadzę część sprzętową w ŚGK...

Jeszcze dwa słowa odnośnie szybkości transmisji danych w Internecie. Sieć ta w Polsce nie jest obsługiwana z rewelacyjną szybkością i w wielu miejscowościach ciągle jeszcze uzyskanie prędkości powyżej 1 KB na sekundę jest prawdziwym osiągnięciem, a i 100 bajtów na sekundę potrafi się zdarzać nieprzyjemnie często. Wyobraźmy sobie teraz, że ściągamy nową wersję demonstracyjną takiego Quake'a (plik rozmiaru 4.2 MB) w tempie... 50 bajtów na sekundę! W tym momencie nie jest ważne, czy posiada się modem 2400 czy 28800. Efekt: praktycznie cała doba „wiszenia" na linii telefonicznej (o ile po ściągnięciu 90% pliku nie zerwie się połączenie...) i koszt rzędu 80 złotych. Mówiąc o wyborze providera wspomniałem o zwróceniu uwagi, czy serwer jest normalnym serwerem unixowym. Jeśli tak, to zamiast 20 poleceń i ograniczenia przez administratora naszego dostępu wyłącznie do własnego katalogu możemy prawie swobodnie buszować po dysku, na którym z pewnością znajdą się setki rozkazów unixowych. Dzięki niektórym z nich istnieje możliwość wydania serwerowi polecenia ściągania określonego pliku. Po wydaniu takiego zlecenia można się rozłączyć, zadzwonić za parę/parenaście godzin i w spokoju z dysku serwera pobrać ściągnięty plik z pełną szybkością modemu 28800 (średnio 3150 bajtów na sekundę). Wtedy koszt uzyskania dema Quake'a spada do... półtora złotego. Warto więc zwracać uwagę na pewne, z pozoru drobne, szczegóły w ofercie dostawców.

Na początek można spróbować skorzystać z usług Telekomunikacji Polskiej S.A., która pod numerem 202122 (ten sam na terenie całego kraju) udostępniła serwer WWW. Użytkownik łącząc się z tym numerem uiszcza opłatę jedynie za połączenie telefoniczne. TP S.A. podobno zalicza połączenia z tym numerem jako miejscowe, ale otrzymałem informacje, że nie zawsze jest to prawda, więc podczas testów proponowałbym uważać. Po zalogowaniu się użytkownik może korzystać z usług WWW czy Usenetu, lecz ponieważ nie otrzymuje własnego adresu sieciowego, nie można skorzystać z poczty elektronicznej czy opcji wysyłania listów do Usenetu. Tym niemniej spróbować zawsze można.


Usenet

„Świat Gier Komputerowych" już niedługo wyraźnie zaznaczy swoją obecność w Internecie. Mam nadzieję, że aktualnie przygotowywana przez naszą redakcję oferta, która wkrótce pojawi się na stronie WWW „Świata Gier", w pełni zadowoli tych Czytelników, którzy mogą buszować po Internecie. Mam także nadzieję, że dzięki naszym artykułom takich Czytelników będzie coraz więcej.

Jarosław Chrostowski

SPEEEED...

Problemy związane z wiarygodnym oszacowaniem szybkości pracy procesora czy komputera to rzecz, którą znamy wszyscy. W szczególności Gracze mogą co nieco na ten temat powiedzieć. Jest to ważne zagadnienie i, jak się okazuje, wcale nie takie proste.

Pomiary wydajności sprzętu komputerowego można podzielić na dwie grupy: pomiary wydajności procesorów oraz pomiary gotowych, pełnych zestawów komputerowych. Aby porównanie wyników było wiarygodne, wszystkie testy muszą być przeprowadzone w tych samych warunkach. Od razu widać, że jest to możliwe praktycznie wyłącznie w przypadku tej samej rodziny procesorów i to na dodatek tylko dla tego samego modelu. Gdy testujemy procesory należące do różnych rodzin, należy być bardzo ostrożnym. Problemy rosną przy pomiarach szybkości komputerów, ponieważ nieodpowiednie przeprowadzenie testów może wyraźnie zmienić uzyskane dane. Wyobraźmy sobie pomiar szybkości na komputerze, na którym może pracować jednocześnie tylko jeden program, i na komputerze, na którym działa w tle kilka tasków, w tym jakiś bardzo „procesorochłonny" typu liczenie czy odtwarzanie animacji. Wyniki będą absolutnie niewiarygodne. Do tego dochodzi obecność cache'a, szybkość pamięci, przy operacjach graficznych sterownik karty graficznej itd. Poza tym w przypadku programu pracującego wiele z dyskiem twardym prędkość może drastycznie zależeć do typu sterownika i samego dysku. Wątpliwości jest bardzo dużo. Zobaczmy zatem, jak radzą sobie z problemem profesjonaliści.

Profesjonaliści, jak to oni, radzą sobie z powyższym tematem wprowadzając cały szereg jednostek, w których mierzy się szybkość pracy sprzętu. Zacznijmy od tych jednostek, które służą do opisu procesorów. Na pierwszym miejscu należy wymienić 1 MIPS (Million Instructions Per Second). Jednostka ta określa, ile instrukcji jest w stanie wykonać procesor w czasie jednej sekundy. Elegancja MIPS-a jako obiektywnego narzędzia pomiaru jest jednak złudna, bowiem instrukcja instrukcji nie jest równa. Dla przykładu procesory typu CISC posiadają setki bardzo rozbudowanych, ale i bardzo czasochłonnych rozkazów. Procesory typu RISC mają z kolei bardzo oszczędny zestaw szybkich instrukcji. To, co wolno robi procesor CISC w jednym rozkazie, wymaga całego ciągu instrukcji w procesorze RISC. I choć RISC jest z reguły szybszy, to na pewno nie tyle razy, o ile więcej instrukcji wykonał w czasie operacji. Poza tym, jaką instrukcję wybrać do porównań? Jedną czy kilka? A może wszystkie? Zwykle wykonuje się analizę kodu różnych programów na danym procesorze i określa, jak często występują poszczególne instrukcje. Podczas pomiaru każda instrukcja procesora powinna pojawiać się z częstotliwością zbliżoną do otrzymanej podczas analizy. Już widać, że przy użyciu MIPS-a nie da się uzyskać jednoznacznej informacji o szybkości pracy procesora.

Procesory ze swej natury nie pracują na liczbach zmiennoprzecinkowych (czyli nie lubią ułamków). Jednak wiele zastosowań wymaga skomplikowanych obliczeń właśnie na ułamkach - weźmy choćby ray-tracing. Jeśli procesor ma wbudowany koprocesor arytmetyczny, to właśnie on zajmuje się tymi operacjami i robi to zwykle dość szybko. Jeśli brakuje koprocesora, wtedy sam procesor musi wykonywać złożone procedury obliczeń zmiennoprzecinkowych, chyba że jest zainstalowany w komputerze, w którym już wcześniej zamontowano koprocesor arytmetyczny. Znowu pojawia się wiele niejednoznaczności, co jednak nie przeszkodziło wprowadzeniu jednostki określającej ilość milionów operacji zmiennoprzecinkowych wykonywanych w ciągu jednej sekundy, czyli 1 MFLOPS (zwanego megaflopem). Megaflop jest jednak jednostką znacznie bardziej wiarygodną w pomiarze szybkości operacji zmiennoprzecinkowych niż MIPS w przypadku pomiaru szybkości przetwarzania instrukcji. Warto zwrócić uwagę, że niektóre układy znacznie lepiej sprawują się podczas operacji zmiennoprzecinnkowych, a niektóre podczas pracy na liczbach całkowitych. Pojęcie szybkości pracy komputera jest więc bardzo względne.

Jedynym rozsądnym wyjściem w tej sytuacji są pomiary dokonywane przy pomocy specjalnych programów testujących, które wykonują całe szeregi różnego typu operacji. Programy te, zwane benchmarkami, są dostępne w postaci kodu źródłowego (jako zwykły tekst) i mogą być kompilowane (tłumaczone na język maszynowy) na praktycznie dowolnym sprzęcie. Należy zwrócić uwagę właśnie na fakt kompilacji, gdyż tu może leżeć potencjalne źródło błędów. Kompilatory są bowiem różne i różne są sposoby kompilacji. Do najpopularniejszych benchmarków należą: dhrystone (liczby całkowite) i whetstone (liczby zmiennoprzecinkowe). Są to dość proste, lecz popularne programy sprawdzające szybkość sprzętu. Podczas porównywania wyników należy zwracać uwagę, czy pomiary zostały przeprowadzone przy pomocy tych samych wersji benchmarków.

Najbardziej wiarygodne są wyniki podane w jednostkach SPEC-92 i SPEC-95. Skrót SPEC pochodzi od nazwy organizacji Standard Performance Evaluation Corporation, która zrzesza tak znane firmy, jak AT&T, Bull, Compaq, Cray Research, Hewlett-Packard, IBM, Intel, Motorola, Silicon Graphics czy Sun Microsystems. Jej głównym zadaniem jest opracowywanie szczegółowych benchmarków służących do wiarygodnej oceny szybkości sprzętu komputerowego. Testy te są aktualnie dostępne w wersjach z 1992 i 1995 roku, stąd właśnie pochodzą oznaczenia SPEC-92 i SPEC-95. Każdy z tych testów składa się z części badającej szybkość pracy sprzętu podczas operacji na liczbach całkowitych (SPECint) oraz z części wykorzystującej intensywnie liczby zmiennoprzecinkowe (SPECfp). Każda z części składa się z szeregu programów, przy czym programy te w testach SPEC-92 i SPEC-95 są zupełnie różne. W zestawie SPEC-95 w części badającej szybkość na liczbach całkowitych (SPECint-95) mamy na przykład programy wykorzystujące sztuczną inteligencję (konkretnie grę w GO), symulator procesora Motorola 88 K, kompresję i dekompresję plików i grafik w pamięci komputera, interpreter języka LISP, bazę danych. Część poświęcona liczbom zmiennoprzecinkowym (SPECfp-95) zawiera z kolei programy wykorzystujące wiele elementów mechaniki kwantowej, chemii kwantowej, geometrii. Wyniki testów podawane są w odniesieniu do ustalonej przez SPEC maszyny, w przypadku SPEC-95 jest to Sun SPARCstation 10/40. Rzadziej spotykane i zupełnie inaczej liczone są wyniki tych samych testów podawane w jednostkach SPECint_rate95 i SPECrate_fp95, stąd wszelkie ewentualne porównania pomiędzy wynikami obu typów są bezwartościowe. Ponieważ testy SPEC-95 są ciągle mniej popularne od SPEC-92, zamieszczona tabela zawiera wyniki pomiarów podane w SPEC-92.

Do omówienia pozostają jeszcze pomiary szybkości urządzeń zewnętrznych typu dysk twardy czy CD-ROM. Jest to jednak trochę inny temat i z pewnością zasłuży wkrótce na odrębny artykuł.

Jarosław Chrostowski

TABELKA.
Wyniki pomiarów szybkości pracy różnych typów komputerów. Dane przytoczone za miesięcznikiem BYTE.

Komputer	Procesor	Zegar wew./szyna)	Cache	SPECint-92	SPECfp-92
Compaq Deskpro	486DX2	66 MHz/33 MHz	256 KB	32.2	16.0
Digital	Alpha 21164	300 MHz	-	300.0	510.0
HP 9000 735/125	PA-RISC 7150	125 MHz	256 KB	136.0	201.0
IBM RS/6000 Model 41	PowerPC 601	80 MHz	512 KB	88.0	99.0
IBM RS/6000 Model 438	PowerPC 604	133 MHz	512 KB	176.4	156.5
Intel	Pentium	100 MHz/66 MHz	512 KB	100.0	80.6
SGI Indy	R4600PC	100 MHz	1 MB	62.8	49.9
Sun SparcStation 20 Model 6	SuperCparc	60 MHz	1 MB	89.0	103.0
Mac Quadra 950	Motorola 68040	33 MHz	?	18.0	13.0

TWISTER

TAJEMNICA TORNADO

„Tornado jest potężne i nieprzewidywalne, a jego czas trwania wynosi zaledwie kilka minut. Tornado da się ogarnąć wzrokiem, więc możliwe jest przedstawienie go w jednym ujęciu, czego nie można zrobić w przypadku na przykład huraganu. To doskonały temat na film."

Michael Crichton
pisarz, scenarzysta i reżyser

Od trzęsień ziemi odróżnia je precyzja; od huraganów - nieograniczony zasięg; od pożarów - brak sposobów ich zwalczania; od powodzi zaś różnią się tym, że atakują znienacka. Tornado, zwane w Polsce trąbą powietrzną, jest jedynym w swoim rodzaju zjawiskiem łączącym w sobie piękno natury i śmiertelne niebezpieczeństwo. Charakterystyczną ich cechą jest kapryśna natura. Potrafią zniszczyć doszczętnie gospodarstwo i dom, a pozostawić nietkniętą posiadłość sąsiada. Wszystkich jego tajemnic nie odkryto do dziś. Właśnie tornado i ludzie, którzy na codzień badają to groźne zjawisko, są tematem filmu „Twister".

Scenariusz chyba najpopularniejszego autora filmowych historii, Michaela Crichtona (autor powieści na podstawie których powstały słynne przeboje kinowe „Park Jurajski", „W sieci", „Wschodzące słońce" i „Kongo") i jego żony, Anne-Marie Martin, został zainspirowany działalnością meteorologów, którzy wyruszają na słynną Trasę Tornad, gdy zostaje nadane ostrzeżenie przez Krajową Służbę Meteorologiczną. Mimo najnowocześniejszej techniki, ciągle nie udało się wynaleźć skutecznego systemu ostrzegania przed wystąpieniem tornada. Film opowiada o walce dwóch grup naukowców, z których każda chce jako pierwsza poznać tajemnicę tornada. Jedna z nich składa się z młodych, rozbrykanych naukowców uniwersyteckich, którymi kieruje Jo Harding, drugą, wyposażoną w najnowocześniejszy sprzęt dzięki liczącym na wielki zysk korporacjom, dowodzi dr Jonas Miller. Członkowie obu zespołów, w ciągu kilkudziesięciu godzin, w trakcie których trwać będzie zapowiadana burza z licznymi trąbami powietrznymi, będą narażali swoje życie. Jedni dla dobra ludzi i nauki, drudzy dla pieniędzy. Kluczem do rozwiązania zagadki tornada ma być maszyna nazywana Dorothy. To pojemnik wypełniony dziesiątkami miniaturowych nadajników radiowych w kształcie piłeczek. Jeśli umieści się je w oku cyklonu, to poniesione przez wiatr nadajniki dostarczą mnóstwa informacji o dynamice tornado. Brak pieniędzy i konkurencja to nie jedyny problem Jo. Do wyprawy przyłącza się jej mąż, który w ten sposób chce wymóc zgodę na rozwód. W dodatku Bill, dawniej również zapalony badacz tornado, zabiera ze sobą swoją nową partnerkę, nieświadomą niebezpieczeństw Melissę.



Realizacją projektu zajęli się szefowie wytwórni Amblin Entertainment: Walter Parkes, Laurie MacDonald, Gerald R. Molen i najsłynniejszy z całej czwórki, Steven Spielberg. Twórca najbardziej kasowych filmów w dziejach kina („Park Jurajski", „E.T.", „Szczęki", trylogia „Indiana Jones"), od początku był zainteresowany scenariuszem i powierzył Crichtonowi stanowisko producenta wykonawczego. Reżyserem został Jan De Bont. „Twister" jest jego drugim filmem po znakomicie przyjętym przez krytyków i publiczność debiucie „Speed - niebezpieczna szybkość".

Głównym bohaterem filmu jest tornado. Dlatego też wśród aktorów grających w „**Twister**" nie ma wielkich gwiazd. W obsadzie znaleźli się Helen Hunt, Bill Paxton i Cary Elwes.

Aktorzy i reszta ekipy, przygotowując się do realizacji, zapoznali się z zawartością bibliotek i filmami dotyczącymi tornad, a także spotkali z meteorologami z Krajowego Laboratorium Silnych Burz (NSSL). Naukowcy towarzyszyli zresztą ekipie w trakcie całej realizacji filmu, pełniąc rolę konsultantów. Ekipa zdjęciowa pracowała momentami w ekstremalnych warunkach (40 stopniowe upały, błoto i ulewne deszcze). „Na planie zwykłego filmu, kiedy pada deszcz, człowiek chowa się pod dachem. W naszym przypadku byliśmy szczęśliwi z takiej pogody" - powiedział o pracy na planie producent Ian Bryce.

Równie wielką i ciężką pracę wykonali specjaliści od efektów specjalnych z Industrial Light& Magic, największej i najsłynniejszej firmy zajmującej się tego rodzaju usługami. Do tej pory jej pracownicy zdobyli 14 Oscarów tworząc efekty specjalne do filmów Stevena Spielberga oraz m.in. obydwu części słynnego „Terminatora". W „**Twister**" stworzyli animację komputerową dającą pełne złudzenie zdjęć kręconych w trakcie trwania prawdziwego tornado. Na ekranie latają samochody, traktory, wielka cysterna, a nawet całe miasteczko. Do nakręcenia niektórych ujęć inżynierowie z IL&M musieli opracować zupełnie nowe oprogramowanie. Pomoc w realizacji zagwarantowała spółka Silicon Graphics Inc., która nie tylko wyposażyła w programy komputerowe IL&M, ale również zaopatruje na co dzień w sprzęt pracowników NSSL.

Film „**Twister**" jest kolejnym wielkim hitem wyprodukowanym przez Stevena Spielberga (wpływy z rozpowszechniania w USA przekroczyły już magiczną granicę 200 milionów dolarów). W Polsce film pojawi się 20 września, a do kin wprowadzi go ITI Cinema.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Twister
Reżyseria: Jan De Bont
Scenariusz: Anne-Marie Martin i Michael Crichton
Zdjęcia: Jack N. Green
Muzyka: Mark Mancina
Obsada: Helen Hunt (Jo Harding), Bill Paxton (Bill Harding), Cary Elwes (dr Jonas Miller), Jami Gretz (Melissa) i inni
Produkcja: Amblin Entertainment dla Universal Pictures i Warner Bros
Dystrybucja: ITI Cinema
Czas: 110 minut.

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Podaj tytuł filmu, za który Steven Spielberg otrzymał statuetkę Oscara?

Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 13.09.96. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki od dystrybutora filmu firmy ITI Cinema.





MISSION: IMPOSSIBLE

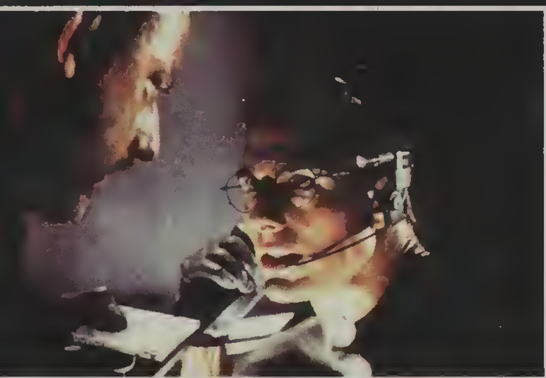
„Czułem, że jest to doskonały film — posiada wszystkie elementy, jakie powinien posiadać zabawny, pełen zaskakujących zwrotów akcji film sensacyjny.

Tom Cruise
aktor i producent



Najnowszy film Toma Cruise'a, jednej z największych gwiazd Hollywoodu, zatytułowany „**Mission: Impossible**", to pełnometrażowa wersja znanego w latach 60. i 70. popularnego telewizyjnego serialu pod tym samym tytułem. Autorzy scenariusza, David Koepp i Robert Towne, stworzyli zupełnie nową historię, której bohaterem jest znany z serialu Ethan Hunt. Wraz z zespołem agentów CIA przybywa z Kijowa do Pragi, by pod kierunkiem Jima Phelpsa zapobiec kradzieży przez przekupnego agenta danych o prawdziwej tożsamości wszystkich podwójnych agentów CIA. Podczas próby przyłapania zdrajcy na gorącym uczynku cały zespół ginie za wyjątkiem Ethana Hunta. Kiedy Hunt kontaktuje się z szefem w CIA, dowiaduje się, że operacja była udawana i obliczona na odkrycie podwójnego agenta w jego zespole. A ponieważ tylko Hunt przeżył, to właśnie on, zdaniem dowództwa, jest zdrajcą. Rozpoczyna się polowanie. Aby uzyskać środek nacisku na swoich szefów w centrali, Hunt postanawia wykraść z silnie strzeżonego pomieszczenia w kwaterze głównej CIA w Langley prawdziwą listę podwójnych agentów i w tym celu organizuje własny zespół. Zadanie, jakiego się podejmuje, jest właśnie tytułową niemożliwą misją.

Tom Cruise, który gra w filmie główną rolę, a zarazem debiutuje jako producent, wraz ze swoją wspólniczką, Paulą Wagner, postanowili powierzyć reżyserię „**Mission: Impossible**" uznanemu artyście, jakim bez wątpienia jest Brian De Palma. Wcześniejsze filmy tego reżysera to „Nietykalni", „Ofiary wojny" i „Carrie". Przygotowania do realizacji „**Mission: Impossible**" trwały półtora roku, w tym czasie przygotowano odpowiednie plenery i skompletowano międzynarodową, gwiazdorską obsadę. W rolach drugoplanowych zagrali Emmanuelle Beart, Jean Reno, Jon Voight i Vanessa Redgrave. Zdjęcia do filmu kręcono w Pradze, w znajdujących się na przedmieściach Londynu Pinewood Studios oraz w samym mieście. Prace rozpoczęto w marcu 1995 roku w stolicy Czech, a zakończono w sierpniu w Anglii. W Pradze ekipa wykorzystała do zdjęć między innymi historyczny most Karola i Muzeum Narodowe, w Londynie natomiast - County Hall, Tate Gallery i stację na Liverpool Street.

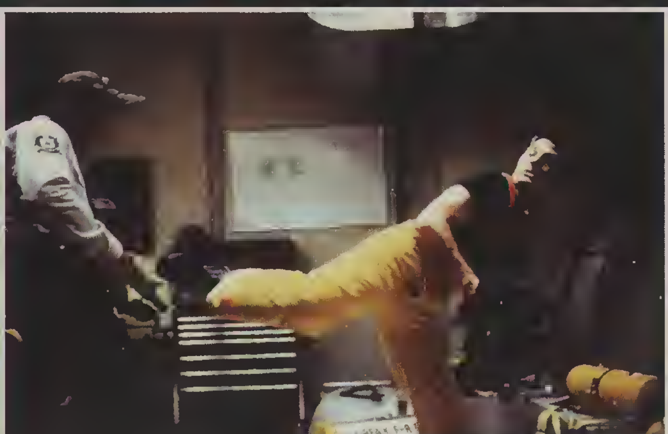


Przy realizacji „**Mission: Impossible**", stworzono specjalny zespół, zajmujący się skomplikowanymi efektami komputerowymi. Wykorzystano w pracy technologię firm Apple i IBM, aby wykreować grafikę programów komputerowych, z których korzystają w filmie pracownicy CIA. Jak stwierdził kierujący zespołem Andrew Eio: „Użyliśmy między innymi oprogramowania firmy After Dark, służącego do zachowania danych na ekranie". Wszystko co w filmie pojawia się na ekranie komputera, z wyjątkiem oficjalnych urzędowych pieczęci, zostało zaprojektowane dla potrzeb „**Mission: Impossible**". Za efekty wizualne odpowiedzialni byli pracownicy słynnej IL&M.

W zgodnej ocenie koordynatora kaskaderów, Grega Powella i technika do spraw efektów specjalnych, Terrego Glassa, najwięcej kłopotów sprawiła ekipie finałowa scena pościgu helikoptera za pociągiem, który pędzi z Londynu do Paryża przez tunel pod kanałem La Manche. Wykorzystano w niej jedyny w Europie symulator do nauki skoków spadochronowych, który silnik wytwarzający wiatr obracał z prędkością prawie 140 mil na godzinę.

Po trwającym wiele miesięcy etapie produkcyjnym i rewelacyjnym przyjęciu przez publiczność w USA (na liście przebojów kasowych „**Mission: Impossible**" wyprzedza tylko „Park Jurajski"), film trafia na ekrany polskich kin dzięki firmie ITI Cinema. Premierę przewidziano na 6. września.

Opr. Robert Wiśniewski



KONKURS!

Pytanie konkursowe:
Wymień trzy filmy, w których wystąpił w roli głównej Tom Cruise?

Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 13.09.96. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki od dystrybutora filmu firmy ITI Cinema.

Tytuł: Mission: Impossible
Reżyseria: Brian De Palma
Scenariusz: David Koepp i Robert Towne
Zdjęcia: Stephan H. Burum
Muzyka: Danny Elfman
Obsada: Tom Cruise (Ethan Hunt), Jon Voight (Jim Phelps), Emmanuelle Beart (Claire), Jean Reno (Krieger), Henry Czerny (Kittridge), Vanessa Redgrave (Max) i inni
Produkcja: Cruise/Wagner Productions dla Paramount Pictures
Dystrybucja: ITI Cinema
Czas: 120 minut.



KUPIĘ

Monitor do IBM PC SVGA lub VGA kolor tanio. Dzwonić po 22 tel. 20-78-19. Prosić Bartka. **Bartłomiej Szczypior, ul. 3 Maja 36/62, 81-364 Gdynia.**

Gambler 1-4/94 lub zamienię na Mega Marvel 1/93, 1-2/94. **Wojciech Jędrzejewski, ul. Fabryczna 56, 32-510 Jaworzno.**

Obudowę mini tower + kontroler + FDD/HDD + klawiaturę 101 klawiszy + FDD 3,5 " 1,44 MB do PC - oferta z ceną do 110 zł. **Maciej Be-rendt, ul. M. Konopnickiej 33/51, 85-124 Bydgoszcz, tel. (052) 27-58-19.**

Amigę 600 „gołą" tzn. bez zasilacza, myszki, dyskietek, samą Amigę 600. Kupię też samą płytę do A600, może być bez procesora. Oferty proszę przesyłać listownie 100% odpowiedzi. **Emanuel Bosacki, ul. Rolnicza 25/4, 59-921 Sieniawka.**

Grę pt.: Lands of Lore na PC - CD. ROM. Oferty proszę kierować na adres: **Krzysztof Konderko, ul. Szeroka 1, 03-230 Kobyłka, tel. (022) 786-27-00.**

Gry i programy na Amigę 500/CDTV oraz Atari 520 ST. Oferty tylko z cenami. **Mariusz Florek, ul. Orzeszkowej 9/39, 32-305 Olkusz.**

Świat Gier Komputerowych Nr 1/95 lub „Top Secret" Nr 3/95. Poszukuję solutionu bądź tipsów do Ishar 3. **Łukasz Bodzon, ul. Polna 56, 06-230 Różan.**

Różne rzeczy dotyczące gry Mortal Kombat: plakaty, naklejki itp., oraz nawiążę kontakt z amigowcem w celu wymiany gier. **Robert Kwacz, ul. Pomorska 24, 73-132 Suchoń, tel. (092) 624-024.**

Rozszerzenie pamięci Amigi 600 po rozsądnej cenie oraz nawiążę kontakt z posiadaczami Gameboya w celu wymiany gier oraz kupna i sprzedaży. **Rafał Morawski, ul. Piotrowicka 38/4, 40-723 Katowice, tel. 102-38-61.**

Oryginalne gry Rebel Assault 2 lub Phantasmagorię. **Tomasz Słomiński, ul. Iwaszkiewicza 40/22, 10-089 Olsztyn, tel. (089) 34-94-27.**

Grę History Line 1914-1918 na PC. Nośnik CD. lub dyskietka 3,5. **Michał Mynett, ul. Piotra Skargi 10/9, 87-140 Chełmża, tel. 75-31-15.**

Grę na PC Steel Panthers lub wymienię na Wings of Glory (CD. ROM). Może być z dopłatą. Bardzo pilne. **Robert Skolasiński, ul. Kościuszki 15/40, 86-100 Świecie n/W.**

Komputer PC Optimus Pentium 100, monitor color, CD.ROM ´ 4, 8 MB Pamięci i twardy dysk (min. 400 MB) po okazyjnej cenie. Piszcie! Kupię także czasopismo Secret Serwice Nr 2,3. **Mariusz Skrodzki, ul. Sikorskiego 4/6, 41-219 Sosnowiec.**

WYMIENIĘ

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 i 600 w celu wymiany gier i użytków. **Marcin Kałka, ul. Roweckiego 2d/17, 63-900 Rawicz.**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC w celu wymiany gier, programów i doświadczeń. 100% odpowiedzi. **Wojtek Nowicki, ul. Śliwińskiego 9/82, 20-861 Lublin, tel. (081) 71-83-40.**

220 komiksów i zestawów Cosmic Series oraz grę planszową „Komandosi" na Gameboy z najmniej 3 grami lub Amigę 500 lub 600 z potrzebnymi rzeczami. **Dawid Nowak, ul. Długa 6, 62-095 Mur. Goślina, woj. Poznańskie tel. (061) 122-245 (grzecznościowy).**

Gry strategiczne: Warcraft i Dune 2, najchętniej na: Battle Isle 2, Lord of The Realm lub Master of Orion 1. **Marcin Milczarski, ul. Ugory 3/5, 85-132 Bydgoszcz.**

Oryginalną grę Duke Nukem 3D, w wersji CD. ROM z instalacją PL., Ang. na grę Mech Warrior 2 (też na CD. ROM) lub sprzedam za 100 zł. **Tomek Kuzemko, ul. Krzywoustego 14 E/4, 47-232 Kędzierzyn, tel. (077) 83-47-85.**

Grę Polanie na inną strategiczną taką jak Warcraft 2 lub Command & Conquer, bądź też na taką grę piłkarską. Możliwość dopłaty z mojej strony. **Maciek Stoces, ul. Kołobrzeska 26, 40-718 Katowice, tel. (032) 15-21-459.**

Oryginalną grę Innocent Until Caught na inną oryginalną grę (komputer PC, 3,5"). **Krzysztof Wiórkiewicz, ul. Rajska 48, 84-230 Rumia, tel. 71-20-02.**

Oryginalne Birds of Prey (A500 1 MB) na jeden z wymienionych tytułów: Cytadela, Dungeon Master, Lotus 3. Wszystkie muszą być oryginalne i na A500 1 MB. **Bartosz Kuchta, ul. Lubkowo 29, 77-200 Miastko.**

Jeśli masz ochotę na wymianę gier, oprogramowania, tipsów, kodów i opisów to napisz lub zadzwoń. 100% odpowiedzi. **Paweł Lubczyński, ul. Jedności Narodowej 48, 50-262 Wrocław, tel. (071) 72-04-14.**

C-64 (300 zł) z osprzętem + 400 zł wymienię na: Amigę 1200 lub Amigę 500/500+/600 z Twardym dyskiem (min. 40 MB). **Filip Majewski Os. Jagiellonów 7/7, 87-600 Lipno.**

RÓŻNE

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC. 100% odpowiedzi. Chętnie założę klub korespondencyjny. **Grzegorz Słowiński, os. Sikorskiego 4b/2, 44-240 Żory.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi CD. 32 w celu wymiany oprogramowania. Poszukuję także opisu do gry Uniwerse. Czekam na listy. **Maciej Słomian, Helenów 11, 62-816 Tykadłów.**

Nawiążę kontakt z użytkownikami Amigi 1200. Kontakt - dyskietka + koperta i znaczek. **Piotr Radomski, os. Batorego 11/15, 60-687 Poznań.**

Chcę założyć nową grupę komputerową. Poszukuję: kodera, muzyka, writera oraz swappera. Przyślij dyskietkę z próbką możliwości oraz znaczek. **Piotr Weppe, ul. Obrońców Poczty Polskiej 8/3, 80-839 Gdańsk, tel. (058) 31-12-45.**

Wszyscy ludzie lubiący Mangę, Anime, komiksy, kreskówki. Napiszcie do mnie. Posiadam Anime oraz adresy firm wysyłkowych. Odpowiedź w 100 %. **Paweł Sidoruk, ul. H. Sawickiej 7 , 17-100 Bielsk Podlaski.**

Fan Club Mangi. Seiyuu jest klubem korespondencyjnym. Znaczek mile widziany. **Sylwia Kaźmierczak, ul. Mokra 12/25, 95-200 Pabianice, tel. (042) 14-88-20.**

Tworzymy ogólnopolską bazę posiadaczy Sony PSX i Segi Saturn. Po informację przyślij znaczek pocztowy i adres. Pomożemy nawiązać kontakty. Napisz o sobie. **Janusz Bachorski, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń.**

Uwaga! Posiadam ok. 2500 opisów, solucji, tricków, kodów i map. Chętnie je udostępnię (1 zł. - 1opis) Piszcie do mnie gdy macie problem z jakąś grą. Znaczek zwrotny = 100% odpowiedź. **Michał Korzeniewski, ul. Newtona 12b/10, 60-161 Poznań, tel. (061) 670-419.**

Korespondencyjny klub PC oferuje wymianę gier, programów i doświadczeń. Istniejemy od 2 lat. Zrzeszamy ok. 150 PeCetowców. Znaczek zwrotny = 100% odpowiedź. **Jędrzej Korzeniewski, ul. Mała 14, 84-200 Piaśnica.**

Poszukuję wszystkiego co dotyczy Mangi i Anime: komiksy, czasopisma i filmy. Ceny nie grają roli. **Marek Jenda, ul. Wolności 2/1, 22-100 Chełm, tel. 636-634.**

SPRZEDAM

Konsola Game Boy + 5 gier (Tetris, Parodius, Castelevania 2, Wario Blast, Motokross Maniacs). Cena 350 zł. **Marcin Rafałowski, ul. Piastowska 51b/8, 66-620 Gubin, tel. (068) 59-47-90.**

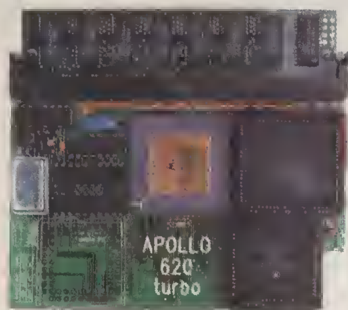
Sony PlayStation - 1000 zł (lub wymienię na CD. 32, Amigę 500/1200 lub Snes, za dopłatą). Gry - 150 - 200 zł. **Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43-190 Mikołów, tel. (032) 12-61-652.**

Aparat fotograficzny Zenit - cena 50 zł lub zamienię za dopłatą na rozszerzenie pamięci do Amigi 600. **Jacek Tomera, os. 1000 - lecia 49/13, 31-610 Kraków tel. (012) 49-71-68.**

Grę komputerową na Amigę pt. Skarb Templariuszy - cena 15 zł. Zamienię A600 z 130 dyskami i innymi bajerami na A 1200 z HDD za dopłatą. **Łukasz Pająk, ul. Niepodległości 3/2, 32-500 Chrzanów.**

Amigę 600 (1 MB Chip) ok. 130 dysków, mysz, 2 joysticki, 6 oryginałów, bogata literatura - cena 550 zł. Monitor color Philips (ste-reo) - cena 370 zł., lub razem za 910 zł., bądź zamienię na Sony PlayStation z dopłatą 100 zł. **Artur Nowak, os. Chącińskiego 11/8, 21-400 Łuków, tel. (0-255) 32-75 (po godz. 20).**

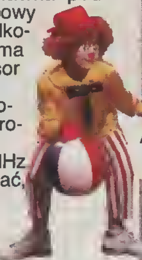
TURBO do AMIGI 600



Wszystkim posiadaczom Amigi 600 mamy do zaproponowania kartę TURBO. Tak, tak. To co kiedyś okrzyknięto niemożliwym stało się dostępne do tego komputera. Cały problem w skonstruowaniu takiej karty polegał na tym, iż A600 nie posiada złącza procesora, a montaż powierzchniowy uniemożliwia włożenie, jak to ma miejsce w A500, takiej karty pod procesor. Okazuje się, że aby zainstalować kartę turbo w A600 nie są potrzebne jakiekolwiek złącza, gdyż dzięki zastosowaniu specjalnej podstawki, kartę wciska się bezpośrednio na wlutowany w płytę komputera procesor 68000. Dodatkowo, dzięki małym wymiarom (9 x 12 cm), razem z kartą wewnątrz komputera mieści się również twardy dysk (2,5")!

CO NA KARCIE?

Kupując APOLLO 620 TURBO stajemy się posiadaczami komputera wyposażonego w procesor 68020. Na karcie znajduje się podstawka pod 32-bitową pamięć FAST (typowy SIMM PS/2 72-pinowy o wielkości 1, 2, 4 lub 8MB). Karta ma też podstawkę pod koprocesor 68882 w obudowie PLCC. Zarówno procesor jak i koprocesor taktowany jest asynchronicznie (zgodność z genlockami) z częstotliwością 25 MHz. Nie muszę chyba przypominać, że tym samym czym dla nas powietrze jest dla procesora pamięć FAST i aby nasza Amiga przyspieszyła znacząco konieczne jest założenie przynajmniej 1MB pamięci. Musimy równocześnie pamiętać o tym, że pamięć FAST nie może być wykorzystywana przez układy specjalizowane Amigi do pobierania danych do operacji graficznych i muzycznych. Stąd też pamięć FAST nie jest alternatywą, ale uzupełnieniem pamięci graficznej CHIP instalowanej pod klapką A600.



PRĘDKOŚĆ

Po włożeniu karty turbo nasza Amiga zmienia się nie do poznania. Prędkość operacji komputera wzrasta znacząco, co z całą pewnością ucieszy nie tylko miłośników giercowania. Może się zdarzyć, że niektóre starsze programy nie będą działały z tym typem procesora, ale przecież zawsze można wyłączyć kartę, gdyż posiada ona odpowiednią zworkę wyłączającą zamontowany na karcie procesor.

APOLLO 620 TURBO + 4 MB



APOLLO 620 + 4MB + koprocesor 68882

Dokładne wyniki testów można zobaczyć na załączonych screenach.

3.42 razy szybciej niż standardowa A1200, to już jest coś!!!

Dariusz Śmietana



Sony PlayStation z 4 CD. za 1299 zł. CD. 32 z 20 CD., kabel Sernet, mysz za 899 zł. **Edward Korzeniowski, ul. Kostrzyńska 25, 74-400 Dębno.**

Amiga 1200, joystick, mysz, ok. 100 dyskietek Disc Box, literaturę oraz czasopisma o grach komputerowych. Wszystko w bardzo dobrym stanie. Cena 1000 zł. **Maciej Relewicz, ul. 23 Lutego 19/1, 61-742 Poznań, tel. 525-098.**

Sprzedam lub zamienię Jaguara + Joypad + gra Ultra Vortek + kabel RGB na gwarancji - 650 zł. (cena do uzgodnienia) na konsolę Sony PlayStation (za dopłatą). **Emilian Malczewski, ul. Jana Kazimierza 20f, 05-126 Nieporęt, tel. (022) 774-83-31.**

Amiga 1200, 6 MB RAM, 100 dyskietek, 2 joysticki, VBS za 1100 zł. **Piotr Zieliński, ul. Skibińska 9/5, 20-303 Lublin, tel. (081) 76-14-05.**

Czasopisma komputerowe za 60% ceny + opłata pocztowa. **Ryszard R. Duch, os. Wieczorka 101/III/13, 41-944 Piekary Śląskie.**

Oryginalne gry: Liga Polska Manager'96 oraz Sim City 2000 na Amigę 1200 w wersji niemieckiej. Całość za 35 zł. osobno 20 zł. **Piotr Taszyński, ul. 3-go Maja 12/14, 70-214 Szczecin, tel. (091) 336-385.**

Oryginalne gry do PC CD.: Woodruff, Under a Killing Moon, Police Quest 4. Więcej informacji dzwonić od 12 - 17. Od 20.08.96 do 30.08.96. Ceny do uzgodnienia. **Olaf Morelewski, ul. Złotej Jesieni 4, 05-540 Zalesie Górne, tel. 756-58-98.**

A500, 3 MB RAM, HDD 80 MB, Kick 1.3/3.0, ECS, 7 Disc Box, ok. 800 dysków, 2 myszy, 2 joysticki, midi, ok. 200 czasopism (ŚGK, TS, SS, GK, Gambler, AM i GA, Amigowiec, C&A) tylko całość - cena ok. 1500 zł. **Robert Briachun, ul. Dolna 7/7, 68-208 Łęknica, tel. 75-32-72.**

Pegasusa (zasilacz, 2 joysticki, 3 kadridże i pistolet) po atrakcyjnej cenie 100 zł. **Krzysztof Woś, ul. Asnyka 6, 37-500 Jarosław, tel. 21-65-66.**

Amiga 500 2,5 MB RAM, monitor Commodore 1084 S. Stan idealny. Do tego: ekran ochronny, 2 joysticki, mysz, Disc Box. Cena wywoławcza 1100 zł. **Łukasz Pawlak, ul. Kotarbińskiego 96/8, 82-200 Malbork, tel. (055) 72-41-67.**

Digitalizer video do Amigi Elsat FG 24 + interfejs PCMCIA. Cena zestawu u producenta 435 zł. Sprzedam za 250 zł. **Dariusz Tracz, ul. Grodzka, 58-316 Wałbrzych, tel. 43-60-61.**

Amiga 1200 stan bdb. + HDD 42 MB + stacja 3,5" + nowa mysz + 250 dysków + pokrywa + 4 joysticki + 57 gazet komputerowych (Top Secret, Amiga Magazyn, Secret Service). Cena - 1300 zł. (do uzgodnienia). **Bartek Graf, ul. Piastów 10/106, 40-868 Katowice, tel. (032) 154-13-13.**

Amiga CD. 32, Joypad, 4 CD. Stan bardzo dobry. Cena - 500 zł. **Dariusz Warczykowski, ul. Bażyńskich 2/35, 87-100 Toruń.**

Amiga 1200, HDD 200 MB. Cena 1250zł. Karta turbo Blizard 020 28Mhz, 4 MB. Cena 400 zł. CD. ROM Overdrive. Cena 400 zł. Monitor do A1200. Cena 500 zł. 200 dysków. **Arkadiusz Król, ul. Szpaków 23a/5, 41-705 Ruda Śląska, tel. (032) 423-701.**

Amiga 600, 2MB RAM, 2 stacje dysków, monitor, literatura, 150 dysków. Cena 900 zł. Lub zamiana na Sony PlayStation. **Patryk Kozak, ul. 1-go Maja 70, 42-583 Bobrowniki, tel. (032) 18-72-739.**

Roczny Game Boy + pięć gier oryginalnych. Cena 500 zł. (do uzgodnienia). **Marcin Łagiewski, ul. Kasztanowa 7, 95-200 Pabianice, tel. (042) 13-98-81 (wieczorem).**

Amigę 500, 1 MB RAM, modulator, joy, 120 dysków, literatura, TV Junost za 599,99 zł., 100 komiksów - 2 zł. sztuka, radio Ania R 613 za 50 zł. **Robert Janeczek, os. Nadwiślańskie II 108/6, 86-170 Nowe, tel. (0532) 27-614.**

Gry na PlayStation: NBA Jam, T.E. 155, Loaded 159, Thunder Hawk 2 - 158 zł. Interesuje mnie tylko sprzedaż. Możliwość wysyłki pocztowej. Sprzedam również konsolę. Cena 1050 zł. gwarancja. **Mariusz Majewski, 05-800 Pruszków, tel. 728-16-90. Pilne.**

Amigę CD. 32 + Keyboard, i interfejs klawiatury PC, Joypad, mysz, mousepad, joystick, gry: Oscar, Diggers, jedna CD. z Amiga Gammer, 3 CD. muzyczne. Cena 590 zł. **Przemysław Serkis, ul. Powstańców Wlkp. 12/30, 91-040 Łódź.**

PC 386 SX/16,3 MB RAM, HDD 40 MB, VGA, tani idealny do nauki. Cena 500 zł lub zamiana na Amigę! Rozszerzenie pamięci do Amigi 1200. Cena 250 zł. (4 MB). **Andrzej Hofman, ul. 1 Armii Woj. Pol. 4/41, 43-303 Bielsko - Biała, tel. (033) 18-14-18.**

Gry na PC CD. ROM: Gabriel Night 2, - 130 zł., Discword - 80 zł., Thunderscape - 100 zł., Air Power 95 zł. **Michał Prechel, ul. Bielawskiego 2/68, 85-795 Bydgoszcz, tel. 43-33-90.**

PC Pentium 120 Mhz, 24 MB RAM, CD. ROM ´ 4, HDD 2000 MB, monitor 17' kolor lub zamienię na Notbook. Cena 6000 zł. Gwarancja. **Wiesław Szewczyk, ul. Goplany 6, 42-700 Lubliniec, tel. (090) 31-08-51 (po 16:00).**

Amiga 1200 - 900 zł. monitor Philips CM 11342 - 350 zł. dodatkowa stacja dysków - 100 zł. Rozszerzenie 1200/4 MB - 350 zł. + literatura i dyskietki. **Zdzisław Topolski, ul. Kopernika 11/14, 44-117 Gliwice, tel. (032) 39-90-45.**

Amiga 1200, myszka, joystick , 50 dyskietek , podkładka, Disc Box, pokrywa. Cena 900 złotych. **Radosław Kucharski, ul. Świtycz-Widackiej 2/10, 10-691 Olsztyn, tel. (089) 41-29-63.**

Amiga 500, 2,5 MB RAM, osprzęt, dyski za 550 zł. (do negocjacji). **Dominik Lelito, ul. Borowcowa 763, 32-555 Zagórze.**

PC 586/160 Mhz, 12 MB, 850 HDD, S3trio 64 bit 1MB PCI, FDD 3.5 i 5.25, CD. ROM ´5, Streamer 1400 MB, karta muzyczna, monitor kolor SVGA LRNI, skaner ręczny, 2 joysticki, klawiatura, mysz, dyskietki, oprogramowanie, mini tower. Cena 4250 zł. **Mirosław Milewski, ul. Trzcielska 13, Bobowicko, 66-300 Międzyrzecz, tel. (095) 41-33-59.**

Okazja! Sprzedam grę Duke Nukem 3D (oryginał). Cena 99 zł. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. (0668) 216-10 (po15:00).**

PC 286/ 16 Mhz, 1 MB RAM, monitor 14' VGA kolor, HDD 40 MB, FDD 5.25 i 3.5, procesor Intel, koprocesor AMD, klawiatura. Cena 700 zł. **Jakub Narojczyk, ul. Ks. J. Skorupki, 26-600 Radom, tel. 492-14.**

Zewnętrzna stacja dysków do Amigi, roczna, stan bardzo dobry. Cena 95 zł. **Michał Kołodziej, ul. Chorzowska 17/6, 52-023 Wrocław, tel. (071) 341-62-83.**

Amigę 1200 (2 MB RAM, mysz, 100 dyskietek, 2 joysticki, desktop Dynamite, literatura). Cena 800 zł. **Łukasz Rudowski, ul. Na Skarpie 12/57, 06-100 Pułtusk, tel. (0238) 42-68.**

PC 386 DX/40 Mhz Optimus, 8 MB RAM, HDD 220 MB, VGA 512 KB RAM, mysz, CD. ROM ˙ 4 Mitsumi, Sound Blaster 16 multi CD., monitor kolor Goldstar 15', drukarka Seikosha Sp - 2400. Cena 2500 zł. **Łukasz Rosiński, ul. Myśliwska 9, 05-825 Grodzisk Mazowiecki, tel. (022) 755-64-85.**

486 SX/25 Mhz Optimus, 4 MB RAM, 260 HDD, SVGA, mysz, klawiatura 101, Windows 3.11 na gwarancji za ok. 1200 zł. (cena do uzgodnienia). **Przemysław Szymczak, ul. M. Koprenika 5/6, 88-400 Żnin, tel. 21-941.**

Amiga 500 plus, joystick, modulator, 100 dysków. Stan idealny. Cena 600 zł. **Zygmunt Żelichowski, Kamionka Mała 190, 34-602 Laskowa, tel. Laskowa 233.**

Oryginalne gry: Phantasmagoria, Fifa' 96, Little Big Adventure, NBA Live'95 na PC. Cena 310 zł razem. Możliwość kupna pojedynczej gry lub wymiany na inną. **Kamil Rocki, ul. Gościńcowa 113a, 05-092 Łomianki, tel. (022) 751-32-46.**

Gry na PC CD.: Wing Commander 4 - 150 zł, The Last Dynasty - 70 zł, Dragon Lore - 20 zł., CD. Action nr 2 i 3 - 20 zł., Sound Maker 16 bit - 130 zł, głośniki pasywne 15 W - 40 zł. **Józef Durlak, ul. Reymonta 5/6, 47-225 Kendzierzyn.**

Amiga CD. 32 + 12 CD. w tym AB - Tower Assault, Ult. Body Blows + klawiatura, mysz, 3 joysticki. Cena 600 zł. **Marcin Lehmann, Pianowo 22, 64-000 Kościan.**

Sony PlayStation, demo 1, Joypad. Cena 980 zł. **Krzysztof Paszek, ul. Niepodległości 90/22, 43-502 Czechowice.**

Amiga 500, 1 MB pamięci, modulator, 70 dysków, mysz, podkładka, mouse-trap, joystick, Disc - Box, pokrywa na klawiaturę, obszerna literatura (ŚGK, Gambler). Cena 550 zł. **Maciej Mazur, os. Okrzei 4/221, 97-400 Bełchatów, tel. (044) 328-539.**

ZAPRENUMERUJ

Świat Gier Komputerowych

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200

**NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!**

* * *

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....

ulica ....

kod pocztowy .... miejscowość ....

telefon, fax ....

UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
CD ŚGK ☐

ARCHIWALNE NUMERY



Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK, wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza wynosi **2.50** zł.

Aby zamówić archiwalne numery ŚGK należy czytelnie wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię numery i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie.
Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

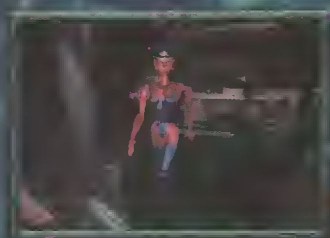
Ogłoszenia na numer następny przyjmowane są
do 10 dnia miesiąca bieżącego.
Decyduje data stempla pocztowego.

A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!









16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

Uwaga:

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!